AM'STAR



N° 50 :
100 logiciels à gagner !

Le cahier des consoles :

- **SEGA**
- **NINTENDO**
- **NEC**
- **GAME BOY**

M 2817 - 50 - 22,00 F

MENSUEL DE JEUX INFORMATIQUES ET CONSOLES N° 50 – OCTOBRE 1990

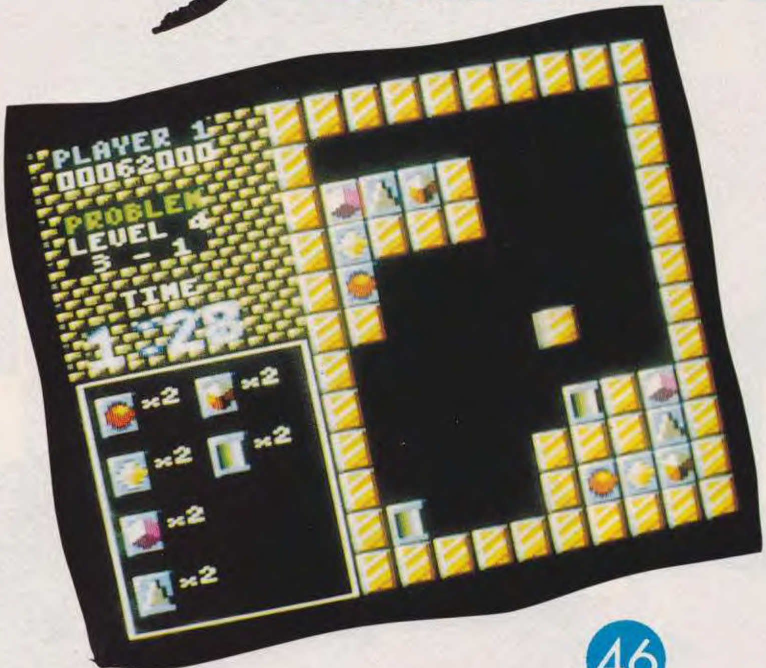


J'arrive!

TITUS
LES MEILLEURS JEUX VIDEO

DISNEY
SOFTWARE

SOMMAIRE



4 CONCOURS

5 ACTUALITE

18 BANCS D'ESSAIS

26 POSTER

27 LE CAHIER DES CONSOLES

46 BANCS D'ESSAIS EDUCATIFS

48 MICRO CLUB

56 BANCS D'ESSAIS (suite)

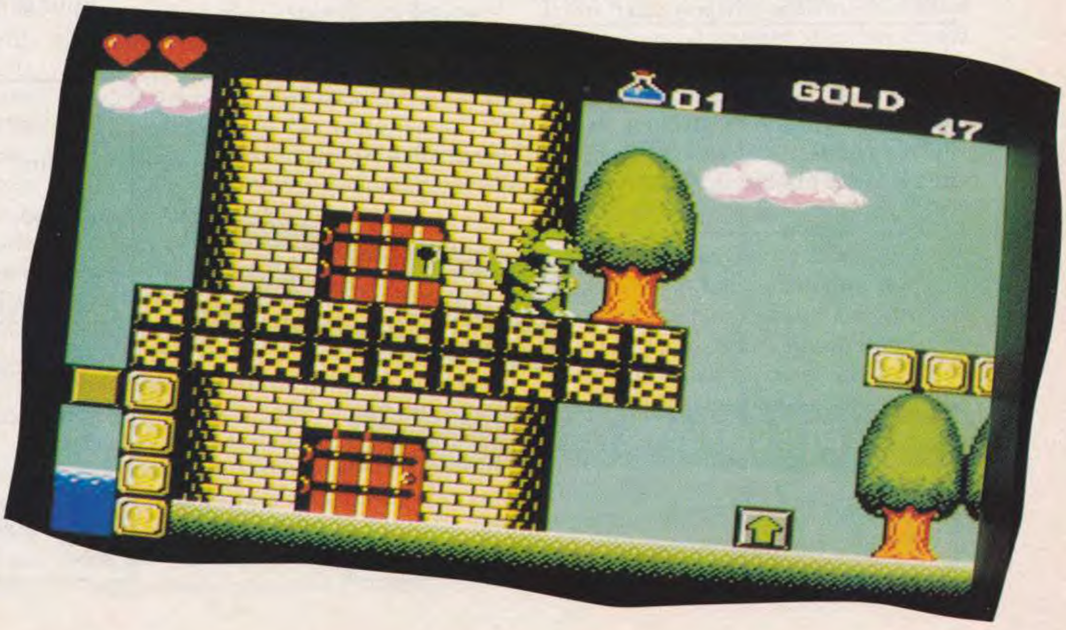
60 RECAPITULATIF BANCS D'ESSAIS

62 LE COIN DES AFFAIRES

64 PETITES ANNONCES

65 RESULTATS CONCOURS

66 BULLETIN D'ABONNEMENT



Couverture :
Vendetta de SYSTEM 3
Poster :
Satan de DINAMIC

CONCOURS PERMANENT

SORACOM éditions

50



Pour fêter son numéro 50, AM'STAR décide de vous offrir un concours sur un plateau... ou presque. En effet, deux questions hyper faciles, un tirage au sort parmi les bonnes réponses et le tour est joué.

1 Donnez pour chaque logiciel le numéro d'AM'STAR dans lequel celui-ci a été testé :

Barbarian II Bobo Carrier Command Destination Maths Double Dragon II		Gunship Klax Ninja Spirit Rick Dangerous Spherical	

2 Sachant qu'AM'STAR paraît tous les mois, donnez le mois et l'année de sortie du n° 100 :

____

DERNIER DELAI 15 NOVEMBRE 90

LISTE DES LOTS :

Du 1er au 100ème prix :
Un logiciel

Parmi les bulletins comportant toutes les bonnes réponses, il sera effectué un tirage au sort afin de déterminer les heureux gagnants.

Renvoyez ce questionnaire à : CONCOURS AMSTAR
Editions SORACOM – BP 88 – 35170 BRUZ
Aucune photocopie ne sera acceptée.
Pour le mineur gagnant, l'autorisation des parents sera nécessaire.

Nom : __________________

Prénom : __________________

Adresse : __________________

____

Code postal : __________________

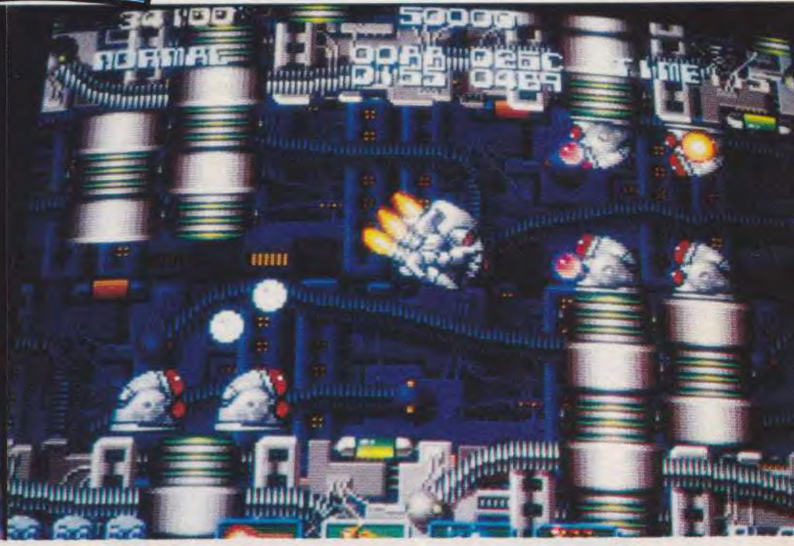
Ville : __________________

Signature

Si je gagne, je veux mon lot sur :
❑ K7 ❑ DK



Dragonsbreed (ST)



Atomic Robokid (ST)



Time Machine (ST)

ACTIVISION

Etant donné la nette orientation que le marché informatique prend pour cette fin d'année et que tout éditeur a intérêt à la suivre, Activision décide de donner une priorité à tous les produits concernant les PC, et notamment les portables, d'une part ainsi qu'à tous les jeux vidéos d'autre part ceci à cause de l'invasion des concoles.
Ainsi, Mediagenic annonce qu'il est prêt à développer pour la prochaine machine Nintendo, la Super-Fanicom ou SFX. Par ailleurs, pour la NES de chez Nintendo, les titres suivants sont annoncés : Ghostbusters II ainsi que Predator et Rad Gravity. Enfin, Ghostbusters II verra également le jour sur la Game Boy.
Du côté micro, il y a 3 logiciels de prévu. Pour commencer, vous verrez sur vos écrans *TIME MACHINE* qui a été créé par les mêmes auteurs que Hammerfist. Dans Time Machine, vous êtes le Professeur Potts, scientifique passionné par les voyages dans le temps et l'espace. Seulement, victime d'une attaque terroriste, vous êtes projeté des millénaires en arrière... Equipé d'une décharge électrique servant à assommer vos adversaires et à déplacer les objets, vous devez récupérer la machine à voyager dans le temps.

Pour tous ceux qui sont en manque de shoot'em up, il faudra attendre jusqu'au mois prochain pour découvrir *DRAGONSBREED* qui est une conversion du jeu d'arcade. Puisque chaque jeu possède un scénario, sachez que vous êtes un jeune roi chevauchant un dragon redoutable ; vous devrez savoir l'utiliser à bon escient et éventuellement le démonter et marcher à pied pour vous protéger de toutes les attaques venant d'en haut. A noter que Dragonsbreed possède 6 niveaux.

Enfin, vous pourrez également profiter le même mois d'un autre shoot'em up qui devrait faire parler de lui. *ATOMIC ROBOKID* est également une conversion de jeu d'arcade et le jeu ne comprend qu'une seule et même mission : voyager sans fin tout en détruisant tous les ennemis osant se présenter devant vous !

Débutant le premier des 21 niveaux avec seulement un fusil, vous pourrez améliorer votre armement au fur et à mesure de votre progression. Enfin, pour compliquer un peu les choses, vous aurez un monstre à tuer tous les 3 niveaux.

ACTIVISION
Distribué par UBI SOFT
8/10, Rue de Valmy
93100 MONTREUIL S/BOIS
Tél. : (1) 48.57.65.52



GREMLIN GRAPHICS

Après avoir signé un contrat avec le groupe Lotus en avril 1990, Gremlin Graphics a obtenu les droits exclusifs pour développer un jeu micro utilisant les voitures Lotus. *LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE* vous mettra donc au volant d'un bolide du même nom dont, entre parenthèses, on peut souligner la performance suivante : accélération de 0 à 60 mph soit environ 96 km/h en 4,7 secondes...

Dans le jeu, le but final sera d'obtenir la licence Lotus. Pour cela, 2 voitures seront en compétition face à une vingtaine d'autres concurrents et les 2 Lotus devront faire leurs preuves sur un circuit en 3D pouvant aussi bien comporter des collines que des montagnes, des vallées ou de nombreux virages. Sur 32 pistes différentes et 3 niveaux de difficulté, il faudra se qualifier parmi les 10 premiers pour passer aux épreuves suivantes...

GREMLIN GRAPHICS

Distribué par SFMI
Tour C.I.T. - Bureau 816
3, Rue de l'arrivée - B.P. 64
75015 PARIS
Tél. : (1) 43.35.06.75



Lotus Esprit Turbo Challenge



OCEAN

Alors que la sortie nationale du film est fixée au 17 octobre, son adaptation sur micro devrait sortir en même temps. On peut dire qu'il s'agit en quelques sorte d'une première ! De plus, *TOTAL RECALL* est interprété par un acteur prestigieux puisqu'il s'agit du bel Arnold, eh oui, Schwarzenegger...
En ce qui concerne le scénario, toute l'histoire se partage entre la Terre et Mars ; Schwarzenegger se sent irrésistiblement attiré par Melina qui se trouve sur Mars et il ne tarde pas à se rendre compte qu'en fait il a déjà vécu là-bas... C'est le début d'une grande aventure où sont habilement utilisés les effets spéciaux et les maquillages fantastiques. Le réalisateur de Total Recall est le même que celui de Robocop, les amateurs de Science Fiction ne le manqueront donc sous aucun prétexte.

OCEAN
Distribué par S.F.M.I.

LUDOMANIA 90

Alors que la plupart des passionnés de micro s'évertuait à attraper des coups de soleil, tous ceux qui se trouvaient dans le secteur de La Grande Motte ont pu découvrir, en plus, la première fête du jeu vidéo avec Ludomania 90. Cet événement s'est déroulé toute la première quinzaine du mois d'août et il était sponsorisé par Titus, éditeur de logiciels. De nombreux Amiga était à la diposition du public et c'est ainsi que Ludomania a vu défiler des centaines d'enfants durant ces deux semaines et des records sont tombés tous les jours. Rendez-vous est déjà donné pour la seconde édition l'année prochaine...







TOMAHAWK

Alors qu'ils avaient cessé de sortir des jeux sur Amstrad CPC, voici que nous entendons à nouveau parler d'eux pour cause de console ! En effet, *NO EXIT* va sortir non seulement sur les 16 bits mais également sur la console Amstrad, la GX 4000. Se présentant comme un jeu d'action et de tactique, No Exit est un combat permanent de difficulté croissante. Vous avez la possibilité de déterminer vos paramètres de combat (puissance des coups, résistance physique, efficacité des coups) avant de commencer et il y a des jokers qui permettent à l'un ou à l'autre des joueurs de se transformer en monstre. A noter qu'il est possible de jouer à deux. Par ailleurs, comme une bonne nouvelle ne vient jamais seule, dès le mois de novembre, vous devriez découvrir un autre jeu d'action se déroulant dans un pays d'Amérique Latine. Dans *COUGAR FORCE*, vous êtes un super agent, Super A, luttant contre les gangs internationaux. Après avoir été fait prisonnier dans un petit pays très riche en ressources minières, Super A réussit à s'échapper pour accomplir sa mission : neutraliser les cerveaux du gang.

TOMAHAWK
Distribué par COKTEL VISION
Z.I. de Velizy
Parc Tertiaire de Meudon
Imm. Le Galilee
5/7, Rue Jeanne Braconnier
92360 MEUDON LA FORET
Tél. : (1) 46.30.99.57





No Exit



Flimbo's Quest



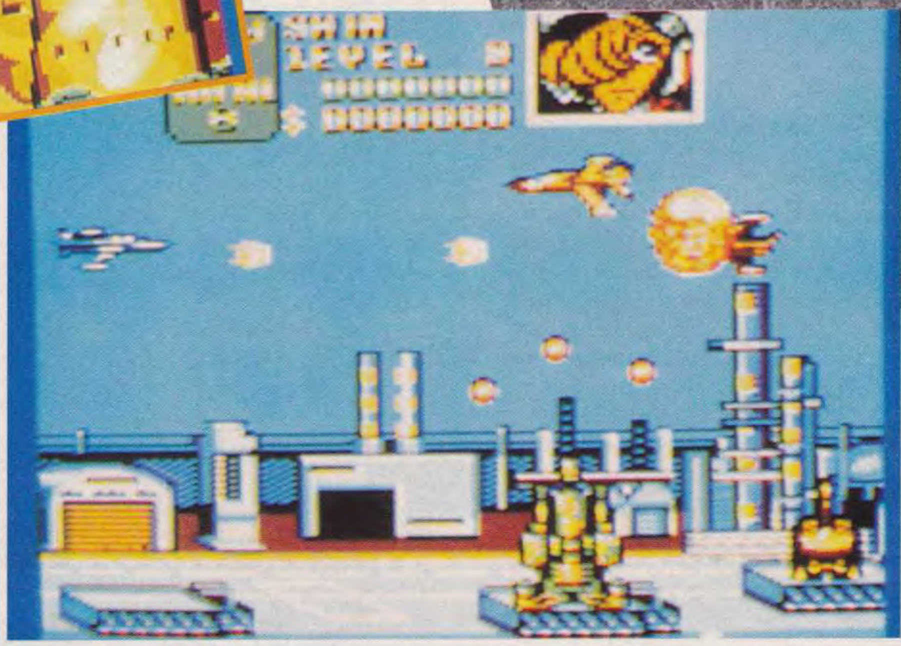
SYSTEM 3

FLIMBO'S QUEST est un nom qui ne vous est certainement pas tout-à-fait étranger puisque nous vous avons déjà présenté ce charmant petit personnage sur notre couverture du mois d'août. Pour que le tableau soit complet, il faut bien sûr ajouter une demoiselle en détresse, un cœur brisé et de nombreux mutants d'un professeur fou. Pour retrouver votre bien-aimée, Pearly, vous n'allez pas hésiter à vous jeter dans ce jeu de plate-formes qui contient en tout 7 niveaux. Tout en étant à la recherche de l'élue de votre cœur, vous devrez ramasser sinon acheter de multiples objets, combattre tous les mutants qui se mettront sur votre chemin et trouver les indispensables mots de passe.

SYSTEM 3
Distribué par UBI SOFT
8/10, Rue de Valmy
93100 MONTREUIL S/BOIS
Tél. : (1) 48.57.65.52



U. N. Squadron



CAPCOM/ US GOLD

Alors que les pays du Moyen-Orient sont déchirés par guerres civiles et autres violents conflits, le reste du monde aimerait bien parvenir à faire régner la paix sur toute cette région. Seulement, bien entendu, un groupe de trafiquants profite de cette situation et le seul obstacle qui pourrait éventuellement les arrêter s'appelle *U.N. SQUADRON*. Il s'agit d'une force multinationale pour la paix possédant les avions de combat les plus performants. Ainsi, vous pourrez piloter un F-14 Tomcat dans la peau de Mickey Simon, un Tigershark en tant que Shin Kazama ou un A-10 Thunderbolt sous le patronyme de Greg Gate.

US GOLD
Distribué par S.F.M.I.



DOMARK

Si les nouveautés s'annoncent très nombreuses pour cette fin d'année, les compilations n'en sont pas pour autant abondonnées. Tengen donne d'ailleurs l'exemple avec *TNT* qui possède un titre bien explosif pour présenter la réunion de 5 de leurs titres récents. Ainsi, vous trouverez dans cette compilation : *HARD DRIVIN', TOOBIN', APB, DRAGON SPIRIT et XYBOTS*. Tous ces logiciels se situant dans la bonne moyenne des jeux, vous imaginez facilement la qualité de cette compilation.

DOMARK
Distribué par UBI SOFT

THE COMPUTER ENTERTAINMENT SHOW

13th - 16th September 1990

Earls Court

Sous ce nom barbare, se cache un des plus importants salons ludiques d'Europe.
C'est à Earl's Court à Londres que se déroulait le CES du 13 au 16 septembre derniers et malgré la taille de l'endroit, les journées ouvertes au public ont été l'occasion de vérifier que le bruit, la chaleur et les bousculades augmentent avec le nombre de personnes.
Les différents stands rivalisaient en taille et surtout en bruit avec des baffles partout et parfois des écrans géants .
Chez US Gold, l'arcade régnait partout avec des bornes en libre service et qui débitait les futures sorties d'US Gold.
Il y avait aussi sur ce stand une superbe Lamborghini Countach rouge qui a dû être recouverte par une bâche pendant que les taggers opéraient sur le mur adjacent en annoncant la sortie du «parrain».
Un peu plus loin, le stand Océan tout de blanc décoré, alignait les écrans pour des démonstrations en boucle fermée des nouvelles productions accompagnées d'une bande sonore tonitruante.
Un des héros présent en chair et en plastique : Robocop qui assurait arme au poing la promotion de Robocop 2, the logiciel.
Les tortues Ninjas étaient également présentes, ainsi que Super Mario sur le stand Nintendo.
Chez Gremlins, il y avait, en dehors d'une Lotus Esprit turbo, une compétition entre joueurs sur fond de course entre Lotus justement.
Le tout commenté en direct avec les records affichés en haut de l'écran.
Shadow of the Beast, vous connaissez ? Eh bien, il va être adapté sur CPC. Bien sûr, il n'y aura pas autant de scrollings différentiels que sur la version Amiga ou Atari mais il y aura tout de même 3 scrolls en mode 1 (4 couleurs).
Les graphismes ont été réalisés sur Atari ST et sont transférés ensuite sur CPC.
Puisque nous sommes dans le domaine du CPC, Amstrad était venu en force avec nombre de CPC + et de GX 4000.
Sur ces machines, on pouvait voir (en cartouches bien sûr) Batman, Opération Thunderbolt, Klax, Switchblade, Great Courts, Barbarian II, Burnin' Rubber (livré avec la machine), Tennis Cup II.
System 3, lui, présentait en dehors de la cohue, Ninja Remix qui est en fait une nouvelle version de Last Ninja 2 avec un nouveau décor autour de l'écran et surtout une belle séquence d'introduction, chose rarement vue sur Amstrad.
Le produit phare de cette société est pour l'instant Flimbo's Quest, très bien converti sur Amstrad en mode 16 couleurs.



De plus, comme tant d'autres compagnies, System 3 s'est lancé dans le domaine des consoles et Last Ninja II devrait bientôt voir le jour sur Nintendo et ensuite sur Gameboy.
Les consoles justement étaient fortement représentées avec, en particulier, la reine actuelle : la Néo-Géo.
Cette console onéreuse (3500 F environ) va être distribuée en France par Guillemot International.
Etant donné le prix des jeux (1300 F) sur cette machine, un système de location est envisagé afin de permettre à tous de bénéficier de ces jeux de grande qualité.
Le nombre de jeux n'est pas très grand mais 6 titres devraient être disponibles lors de la sortie de la machine en France.
La console multi-média de Commodore, le CDTV, était présent mais pas de jeux en démonstration.
La console 8 bits qui risque de bien fonctionner en Angleterre est la C64 Games System qui n'est en fait qu'un C64 recarossé avec strictement les mêmes caractéristiques mais utilisant des cartouches et donc possédant une plus grande capacité de stockage.
Pour finir, il faut rappeler que cette manifestation était sponsorisée par des revues anglaises ainsi que par une organisation charitative qui avait fait venir des vedettes de la télé ou des sports afin de recueillir des fonds•























Légendes : 1. Une pause avant de retourner dans l'enfer. – 2. De vrais jeux d'arcade pour les passionnés. – 3. Adrian Cale "public relations" de chez System 3. – 4. La Néo-Géo transformée en borne d'arcade. – 5. Super Mario en galante compagnie. – 6. Une rangée d'écran chez Accolade. – 7. Attention, il est chargé ! – 8. Les splendeurs de la Countach. – 9. Great Courts sur Amstrad CPC +. – 10. Une photo de Shadow of the Beast version Amstrad. – 11. La séquence d'introduction pour Ninja Remix de System 3.

DES JEUX INEDITS

Comment ça, des jeux inédits ? Vous connaissez pourtant l'actualité du CPC sur le bout des doigts mais vous n'avez jamais entendu parler de Xyphoes Fantasy, de Killing Fist et de Axys. Eh bien dans Am'star vous allez pouvoir découvrir les tout premiers écrans de ces jeux . Tout d'abord, les auteurs : on retrouve Stéphane St Martin pour tout ce qui concerne le graphisme de ces jeux et Fabien Fessard pour la programmation de deux d'entre eux. Les lecteurs de Amstar et CPC se sont déjà régalés avec Mégasound (et ils continuent d'ailleurs dans CPC Infos), ils connaissent donc le travail des deux acolytes. Commençons par la fin avec le jeu Axys qui est destiné non pas à une diffusion commerciale mais à être publié en listing dans CPC Infos. Eh oui, vous ne rêvez pas : écran de présentation en overscan, hard-scrolling pour la partie jeu, musique sous interruptions, nombreuses vagues ennemies, bonus, des armes multiples bref aussi bien qu'un jeu du commerce (et même meilleur que certains). Si la place le permet, Axys devrait apparaître dans le numéro de Novembre ou de Décembre. Ceux qui ne supportent pas les listings en data pourront toujours se procurer la disquette correspondante ou bien encore télécharger le programme en question.



Fabien FESSARD (debout avec joystick) et Stéphane ST-MARTIN (assis sans joystick).



Axys : écran de présentation.



Axys : un des niveaux avec scrolling hard.

En ce qui concerne les autres programmes, il est question ici de commercialisation par l'intermédiaire d'éditeurs. Killing Fist est un jeu de combat vous permettant d'affronter des sumos, des maîtres du sabre, des maîtres du Bo (bâton). Le nombre de mouvements dépasse de loin celui des autres logiciels de ce type. Les décors multiples seront en overscan et les musiques seront réalisées avec Noise Tracker. Ce programme est un utilitaire créé par des Allemands et il permet de créer et de rejouer des musiques sans utiliser trop de temps machine. De plus les sprites sont de taille respectable et le joueur devra se défoncer pour vaincre ses adversaires.



Xyphoes Fantasy : quelques monstres et le joueur.

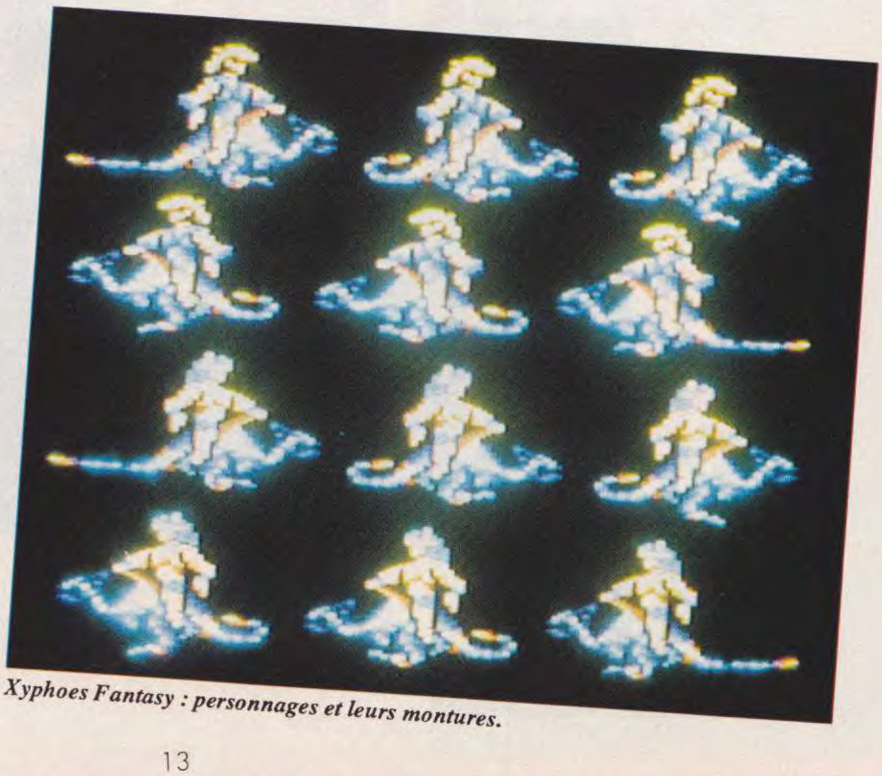


Xyphoes Fantasy :
décor du combat en overscan.

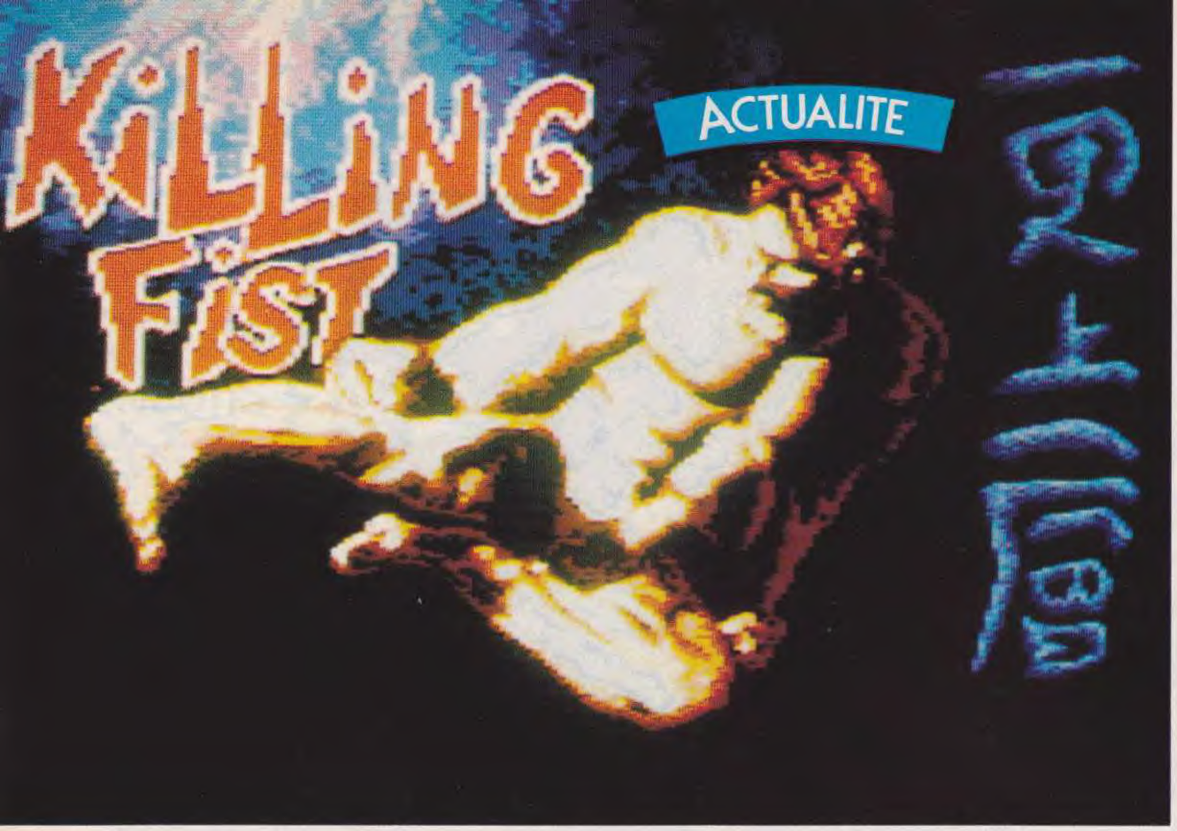


Xyphoes Fantasy : deuxième niveau.

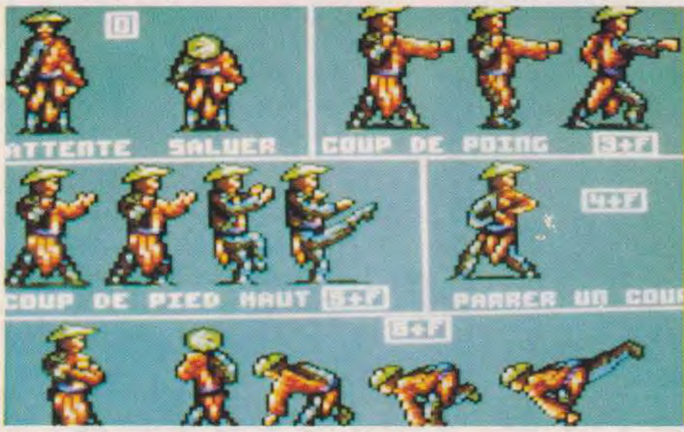
Xyphoes Fantasy, comme son titre l'indique, se déroule à une autre époque : celle de l'Heroic Fantasy. C'est dire qu'on y retrouve tous les personnages de ce type de jeu : barbares, guerriers et animaux étranges. Le jeu comportera des phases principales avec du scrolling hard, des scrollings différentiels et bien sûr de l'overscan. Pour la partie combat proprement dite, ce sont deux énormes sprites qui s'affronteront sur un décor en plein écran. Quant à la musique, elle hérite de techniques conçues sur Atari ST. Mais il vous suffit de regarder les photos d'écrans pour vous convaincre de la beauté du jeu. De plus la programmation est l'œuvre de Fabien Fessard, autant dire que tout est possible et surtout le meilleur.



Xyphoes Fantasy : personnages et leurs montures.



Killing Fist : écran de présentation.



Killing Fist : planche d'animation d'un adversaire.



Killing Fist : mouvements du joueur (extraits).

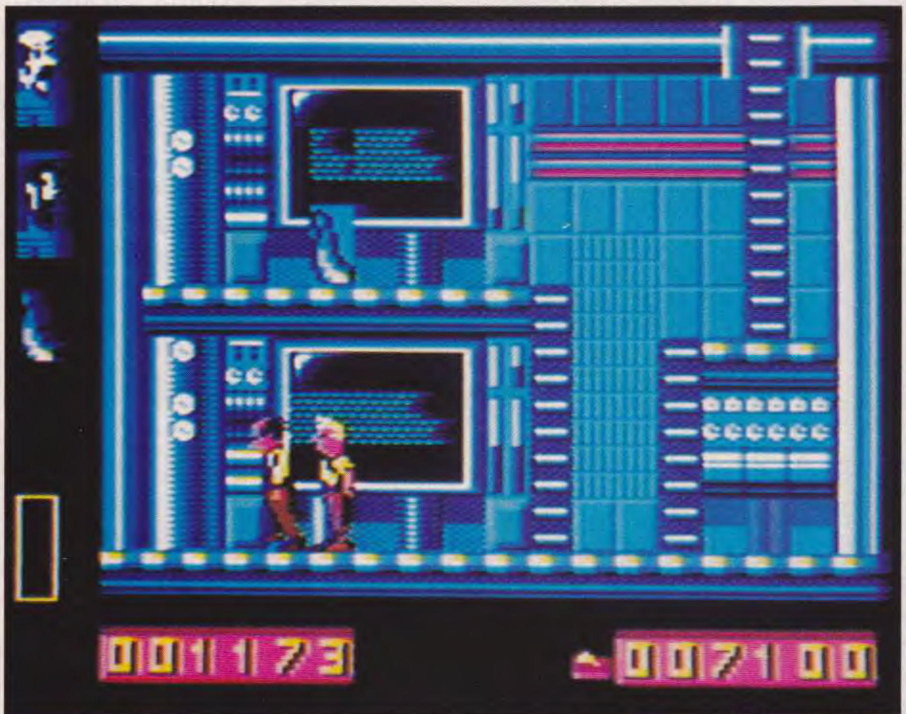


Killing Fist : un écran du jeu.

DE L'INEDIT CHEZ SEGA

Durant les 3 premiers mecredi du mois d'octobre, Sega décide de faire une offre originale et inédite à la télévision : un prêt de consoles de jeux aux enfants par le biais de spots publicitaires...
Oui, vous avez bien lu, il s'agit d'avoir en prêt un week-end à la maison d'une console Master System de Sega avec un jeu ! Ainsi, chaque mercredi, sur toutes les chaînes, il y aura 13 spots de 10s chacun qui donneront un numéro de téléphone. Il suffira de se précipiter sur le téléphone pour être parmi les premiers et recevoir une console en prêt. D'aute part, un tirage au sort parmi tous les appels permettra de faire gagner10 consoles ; par ailleurs, il y aura également 1000 bons de réduction. En résumé, il ne vous reste plus qu'à surveiller votre télé les 3, 10 et 17 octobre prochains...

VIRGIN LOISIRS
8/10, Rue Barbette
75003 PARIS
Tél. : (1) 42.78.98.99



Tintin sur la lune

INFOGRAMES

Après avoir fait le tour de la grande majorité des micros, Tintin, le célèbre héros d'Hergé se prépare à vivre une nouvelle fois son aventure sur la lune ; cette fois, c'est sur la console Amstrad, GX 4000, que vous allez pouvoir retrouver *TINTIN SUR LA LUNE*.

INFOGRAMES
84, Rue du 1er mars 1943
69628 VILLEURBANNE CEDEX
Tél. : 78.03.18.46

AGENDA

Chaque fin d'année est traditionnellement marquée par une prolifération de salons de tous ordres. En ce qui concerne les salons informatiques, nous vous rappelons deux dates que vous devez d'ores et déjà noter en rouge dans votre agenda.
Du 26 au 29 octobre 1990 : 2ème Salon de la Micro – Espace Nord de la Villette

Du 16 au 19 novembre 1990 : Amstrad Expo 90 – Parc des Expositions de Versailles – Hall 8

ÉLU REVENDEUR PRÉFÉRÉ par les lecteurs de AMSTAR

AMSTRAD 464-6128

LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA

MICROMANIA

BP 114, 06560 VALBONNE - TEL. 92 94 36 00
OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 8 H A 20 H

DES COMPILATIONS GEANTES

WHEELS OF FIRE
149/249 F
+ Chase HQ
+ Turbo Out Run
+ Hard Drivin'
+ Powerdrift
NOUVEAU

LES JUSTICIERS N°2
149/199 F
+ GHOSTBUSTERS 2
+ CABAL
+ OPER. THUNDERBOLT

LES AVENTURIERS
149/199 F
+ INDIANA JONES ACTION
+ THE STRIDER
+ VIGILANTE
+ FORGOTTEN WORLDS

EDITION N° 1
129/249 F
+ Silkworm NOUVEAU
+ Double Dragon
+ Xenon
+ Gemini Wing

12 JEUX FANTASTIQUES
149 / 199 F
+ STORMLORD (arcade)
+ SUPER SCRAMBBLE (moto)
+ SKATE CRAZY (sim. skate)
+ NIGHT RAIDER (sim. vol)
+ ARTURA (avent./action)
+ DARK FUSION (arcade)
+ GARY LINEKER HOT SHOT (foot)
+ ARCADE FOOT BALL (foot)
+ TECHNOCOP (arcade)
+ MOTOR MASSACRE (arcade)
+ MARAUDER (shoot'em up)
+ H.A.T.E. (shoot'em up)

LE MONDE DES MERVEILLES
149/199 F
+ New Zealand Story
+ Rainbow Island
+ SuperWonderboy
+ Bubble Bobble
Un coffret de 4 HITS déments

SUPER PROMOTION MANETTES ET CABLES

Manette US GOLD	109 F
(plus une montre digitale GRATUITE)	
Manette NAVIGATOR	149 F
Megablaster à Microswitches	79 F
PRO 5000	129 F
CHEETAH MACH1	129 F
CHEETAH 125+	85 F
QUICKJOY JUNIOR	59 F
QUICKJOY JUNIOR STICK	69 F
QUICKJOY 2 PILOT	79 F
QUICKJOY VI JET FIGHTER	149 F
QUICKJOY V SUPERBOARD	199 F
QUICKJOY INFRA ROUGE	399 F
QUICKJOY M5 PC COMP.	199 F
CORDON pour branchement de deux manettes	49 F
Câble Magnéto AMST.	49 F
Câble d'extension pour Joystick	49 F
Câble de TELECHARGEMENT	49 F
HOUSSE DE PROTECTION	
Housse CPC 464 COUL.	89 F
Housse CPC 464 MONO	89 F
Housse CPC 6128 COUL.	89 F
Housse CPC 6128 MONO	89 F
DISQUETTES VIERGES	
4 Cassettes vierges	29 F
4 Disquettes vierges	99 F
10 Disquettes vierges	195 F

TNT 149/249 F
+ Hard Drivin'
+ Xybots
+ Dragon Spirit
+ ToobinPowerdrift
+ APB
NOUVEAU

LES BARBARES
149 / 199 F
+ BARBARIAN 2
+ RENEGADE 3
+ DOUBLE DETENTE
+ GUERILLA WAR

COMPILATIONS

LES VAINQUEURS 149/199F
+Forgotten Worlds
+Thunderblade
+Tiger Road
+Last Duel
+Blasteroids

LES MAITRES NINJAS 129/179F
+Double Dragon
+ Last Ninja 2

EPYX 21 CHALENGE OLYMPIQUE 149/199F
110 métres Haies, lancer du marteau,saut à la perche, barres assymétriques, cyclisme sur piste, plongeon, tir à l'arc, anneaux, plongeon de haut vol...

LES JUSTICIERS 145/195F
LES 3 MEILLEURS JEUX DE COMBAT DE CHEZ OCEAN!
+Dragon Ninja
+Robocop
+Rambo 3

12 JEUX EXCEPTIONNELS 129/149F
+Cybernoïd
+Deflektor
+Mask +Blood Brothers
+Nebulus +Hercules
+Northstar +Exolon
+Les Maîtres de l'Univers
+Venom Strikes Back
+Märauder + Ranarama

OCEAN DYNAMITE 149/199F
+Platoon
+Predator+Karnov
+Crazy Cars+Combat School
+Gryzor+Salamander+Driller
+Rolling Thunder

GAME SET MATCH 2 149/199F
+Match Day 2
+Basket Master
+Super Hang On
+Champion Chip Sprint
+Track and Field
+Cricket+Snooker+Golf

LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD DANS LES MAGASINS MICROMANIA

MICROMANIA FORUM DES HALLES
5, rue Pirouette et 4, Passage de la Réale
Niveau - 2 — Métro et RER Les Halles
Tél. 45.08.15.78

MICROMANIA CHAMPS ELYSEES
GALERIE DES CHAMPS (Galerie Basse)
84, avenue des Champs Elysées
Métro Georges V - RER Charles de Gaulle-Etoile
Tél. 42.56.04.13

PRINTEMPS HAUSSMANN
64, bd Haussmann - Espace Loisirs sous-sol
75008 Paris - Métro Havre-Caumartin
Tél. 42.82.58.36

CENTRE COMMERCIAL VELIZY 2
PRINTEMPS VELIZY
Niveau 1, Rayon Musique-Micro
Tél. 34 65 32 91

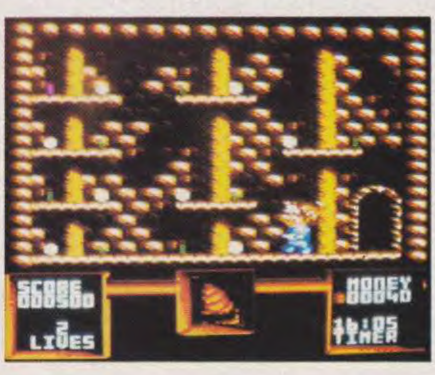
PRINTEMPS NATION
2125, Cours de Vincennes - 4e Etage
75020 PARIS — Métro RER Nation
Tél. 43 71 12 41











FLIMBO'S QUEST

STAR



Il y a bien longtemps vivait un petit personnage à casquette qui ne se posait pas trop de problèmes quant à son avenir : la vie était simple et les journées s'écoulaient paisiblement. Bon mais le monde des jeux vidéos n'est pas fait de paisibles promenades champêtres, il faut un minimum d'action. C'est pourquoi un professeur diabolique a enlevé la fiancée de Flimbo.

Conclusion, c'est notre héros qui va devoir affronter le monde du professeur pour retrouver sa douce amie. Le monde en question est peuplé de créatures mutantes, toutes issues des machines infernales du savant. Flimbo va devoir traverser 7 niveaux avant de pouvoir rencontrer son ennemi. Pour passer ces niveaux, il faudra ramasser des parchemins et collecter de l'argent.

Comment faire ? Il suffit de tirer sur les mutants : certains laissent échapper une pièce de monnaie, d'autres (clignotants) vous livreront un parchemin. Sur chaque morceau de parchemin, il y a une lettre. Vous devrez porter cette lettre dans la boutique d'un sorcier qui rassemblera toutes celles que vous ramasserez. Ainsi faisant, vous obtiendrez un mot de passe pour aller au niveau suivant. Mais il y a plus rapide, la boutique du sorcier contient un parchemin avec le mot de passe inscrit dessus. Pour obtenir cet objet, il faut collecter 2500 livres. Vous vous doutez qu'il est très difficile de réunir cette somme.

Mais la boutique du sorcier contient aussi des armes plus performantes que celle du départ, une invincibilité momentanée et du temps supplémentaire.

En effet, le facteur temps est très important : vous avez 35 minutes en temps réel pour sauver votre fiancée des machines du professeur.

Edité par : *SYSTEM 3*
Prix indicatif : *K7, 99 F*
DK, 149 F

Notre avis :

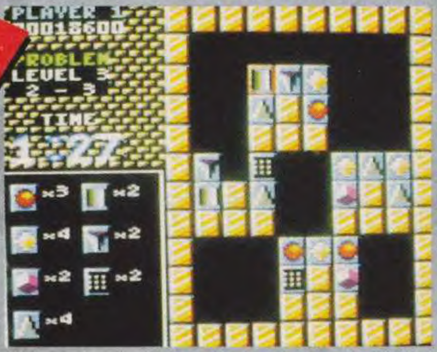
Flimbo's Quest est très réussi au niveau graphique même si les scrollings différentiels de la version Amiga ont disparu. Les sprites sont bien dessinés et l'animation presque totalement réussie (il y a certains tremblements quand le nombre de sprites est important). La jouabilité est très bonne et les amateurs de salles cachées vont pouvoir partir à la recherche de celles cachées dans cette saga.

NOTE 16/20

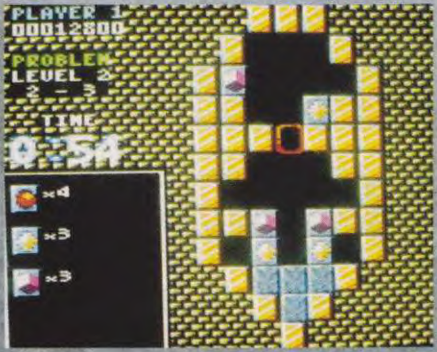
Puzznic

A STAR

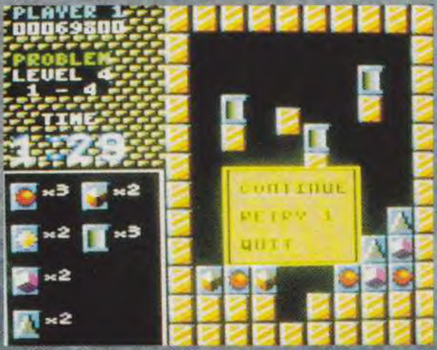
Arcade



Adapté du jeu d'arcade, Puzznic est fait pour se creuser les méninges. Se situant au même niveau de qualité que Tetris, il va lui aussi vous condamner à passer de nombreuses heures devant votre écran.



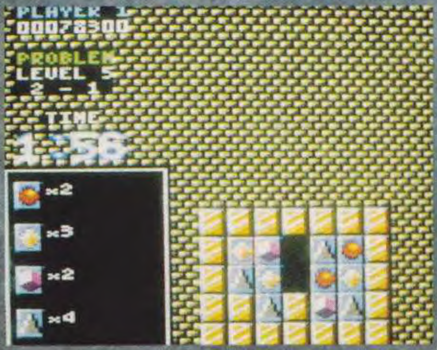
Le principe de base est très simple : à chaque tableau, vous avez plusieurs pièces de différentes couleurs disposées dans un ordre précis. Il faut réussir à les faire toutes disparaître sachant que deux pièces de même couleur s'évaporent aussitôt qu'elles se touchent. Ceci reste très facile tant que les pièces peuvent s'annuler deux à deux ; mais, imaginez un seul instant qu'il y en ait trois ! Là, c'est déjà nettement plus difficile et ce cas de figure va bien sûr arriver de plus en plus souvent au fur et à mesure que vous progressez dans les 144 niveaux existants.



A noter que votre progression se fait suivant un tableau arborescent et tous les 4 niveaux, vous avez le choix entre 2 nouvelles séries.

Par ailleurs, en plus du problème du nombre de pièces, vous avez en plus celui du temps qui est limité.

Enfin, vous découvrirez la contrainte du dernier élément en jouant car il agit sur le déplacement des pièces ; si vous pouvez aller à droite, à gauche et en bas, il est absolument impossible de vous déplacer vers la haut. Il faut donc bien réfléchir avant de faire descendre une pièce...



Lorsque vous commencez à atteindre des niveaux plus élevés, vous devez voir mentalement tout l'enchaînement de déplacement des pièces car, bien souvent, il n'y a qu'une seule solution !

Si Puzznic est très éprouvant pour les nerfs, il faut quand même remercier les auteurs qui vous ont donné des chances de rachat.

En effet, si vous rendez compte de l'impossibilité de terminer le niveau avant la fin du compte à rebours, vous pouvez accéder à une fonction vous permettant de recommencer le niveau mais, attention, ceci ne sera faisable que 3 fois.

Edité par : OCEAN
Prix indicatif : Non communiqué



Notre avis :

Puzznic est un jeu capable de captiver tout le monde car il est vraiment très prenant.
Demandant un minimum de réflexion et de rapidité, il possède une réalisation très colorée.
A découvrir.

NOTE 16/20

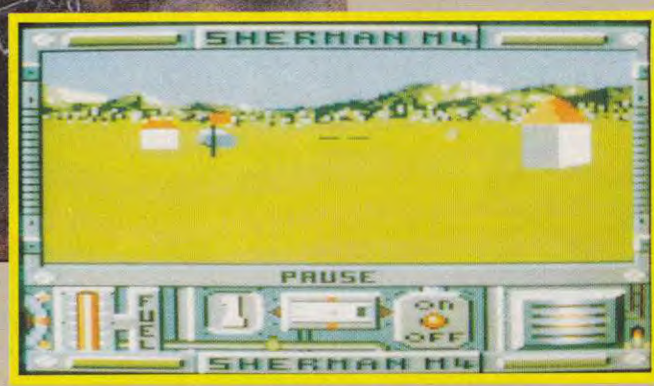
SHERMAN M4

Simulation









Vous n'êtes sans doute jamais monté à bord d'un char de combat et je ne vous souhaite pas de le faire prochainement (en période de guerre bien sûr). Mais pour le moment, il s'agit de se mettre devant un écran de CPC et de commencer à appréhender le fonctionnement de Sherman M4. En fait, le fonctionnement est très simple : une vue étroite sur l'extérieur vous permet de voir le paysage défiler suivant vos actions sur le joystick : en avant, droite, gauche et même en marche arrière. Deux campagnes sont accessibles : celle de Normandie et celle des Ardennes. Dans ces deux configurations, les seuls changements sont ceux de la dispositions des troupes sur le terrain et le paysage en fond d'écran. Vous pouvez choisir le niveau de difficulté (ou le niveau de réalisme) en entrant certains paramètres tels que munitions et carburant infinis. Ainsi vous pourrez commencer vos manœuvres sans vous faire détruire dès le premier coup de feu venu. Ensuite l'action se déroule en alternance de vues «réelles» et de positionnements sur la carte. Le but des missions «campagnes» étant de trouver les drapeaux ennemis puis de les toucher pour en transformer la couleur (ils passent du rouge au bleu). Mais avant d'en arriver là, il faut traverser certains terrains envahis par des pièces ennemies : bunkers et chars. Il est possible de passer d'un Sherman à l'autre en appuyant sur une touche et les messages radios vous signaleront les attaques ennemies.



Edité par : Loriciel
Prix indicatif : DK : 229 F

Notre avis :

Sherman bénéficie d'une certaine originalité : la simulation de combats par tanks interposés est assez rare sur les CPC. Mais le graphisme est réduit au strict minimum : la vue sur l'extérieur est loin d'être en overscan. Bien sûr sur Amstrad, la gestion des formes en 3D n'est pas aussi rapide que sur les 16 bits mais on peut raisonnablement s'intéresser à ce jeu somme toute bien réalisé.

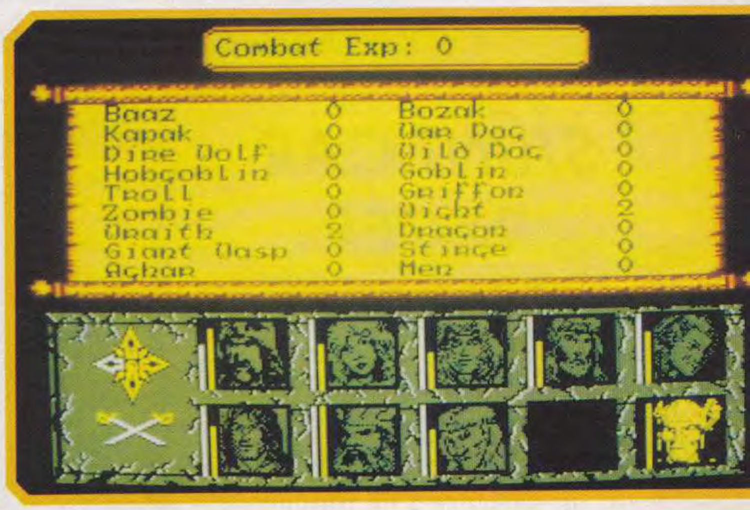
NOTE 13/20



DRAGONS OF FLAME

Aventure





Notre cher et bien connu monde de Krynn est encore une fois tombé au fin fond de la misère et de la désolation. Faudrait-il en conclure un peu prématurément que ses fidèles chevaliers, les fameux Heroes of the Lance, l'ont lâchement abandonné ?

Rassurez-vous bonnes âmes, la vaillante équipe n'a rien perdu de son ardeur et de sa fidélité ! Non, simplement (mais au grand dam de quelques grenouilles de bénitier, si il en reste...), les dieux ont quitté le peuple.

La méchante reine, Takhisis, en a alors profité pour exercer son pouvoir depuis l'Abyss, son repère, en envoyant des hordes de dragons maléfiques et des armées de «Draconians», qui une fois victorieuses, lui permettront d'habiter Krynn.
Pour contrebalancer cette force menacante, un seul espoir : raviver l'unité des habitants de Krynn en les faisant retourner à la messe (où si vous préférez, en les réconciliant avec les dieux...).

Ouf, enfin un peu de mouvement, car nos huit compagnons de la Lance Commencaient à se morfondre sérieusement ! Il vont pouvoir recouvrer leur légendaire esprit d'équipe (oui, ils étaient un peu limités en ce temps là : un esprit pour une seule équipe...).
Exhibons la tâche qui les incombe : s'allier avec les NPC (personnages qui ne participent pas au jeu), se battre contre les Draconians et pénétrer au sein des grottes de Sla-Mori jusqu'à la forteresse de Pax Tharkas, afin de s'emparer de l'épée de «Wrymslayer» et délivrer les esclaves qui y sont prisonniers. On ne vous fera pas l'injure de vous décrire les caractéristiques de chacun des héros puisque vous connaissez déjà le manuel par coeur, mais rappelez-vous quand même que chacun étant calé dans son propre domaine (parmi force, intelligence, sagesse, dextérité, constitution, charisme, point d'impact, classe d'armure), c'est à vous de composer votre équipe judicieusement au fur et à mesure du déroulement de l'action.

Ne négligez pas les divers objets qui trainent çà et là, ainsi que votre aptitude à user de la magie, ces deux éléments venant compléter utilement les combats purement physiques.

Edité par : SSI
Prix indicatif : Non communiqué

Notre avis :

Avec ce style de jeu de rôle ou encore qualifié jeu «intéractif», pas d'alternative : on aime ou on aime pas.
Il est vrai que lorsque l'on n'est pas amateur du genre, on a du mal à saisir l'intérêt : les combats sont médiocres donc les fanas de l'arcade sont frustrés, la quête est souvent déroutante et donc décevante pour les fous de l'aventure ; en plus les graphismes n'ont rien de révolutionnaire. Rassurez-vous les inconditionnels : vous avez aimé «Heroes of the Lance», vous aimerez «Dragons of flame» qui est son petit frère tout craché.

NOTE 10/20



STUNT CAR RACER

simulation

La compétition automobile du futur risque d'être assez dangereuse si elle ressemble à Stunt Car. En effet la piste est semblable à un parcours de montagne russe et surtout les rails de sécurité n'existent plus. C'est à bord d'engins surpuissants que vous commencerez votre entraînement. Celui-ci est indispensable car la conduite du véhicule est des plus délicate : le moteur gonflé peut recevoir un mélange spécial qui augmente ses performances et donne une accélération conséquente. Chaque circuit est réparti dans une des 4 divisions que comprend le championnat. Les circuits de la division 4 (celle où vous débutez) sont bien entendus les plus faciles. Pourtant après les avoir parcourus, après avoir franchi les précipices et autres montées vertigineuses, vous croyez avoir tout vu. Entrainez-vous donc sur le Roller Coaster ou le Ski Jump, vous aurez alors de quoi trembler. Car n'oubliez pas que lorsque la course commence, il y a un autre facteur qui joue : votre adversaire. Et votre nervosité ne fera qu'augmenter lorsque vous sentirez sa présence vrombissante dans votre dos. C'est à ce moment là qu'il ne faut pas accélérer trop brusquement dans une montée et se retrouver propulsé plusieurs mètres en hauteur sans savoir très bien où retomber. Si votre saut se termine mal, votre voiture s'écrase lamentablement au sol. Si les dégâts ne semblent pas importants une grue vous re-dépose sur le circuit. Pendant la course vous pouvez essayer de battre le record du tour, cela vous donnera un point, si vous ne pouvez être le vainqueur.

Edité par : Microprose
Prix indicatif : K7 : 99F DK : 149 F



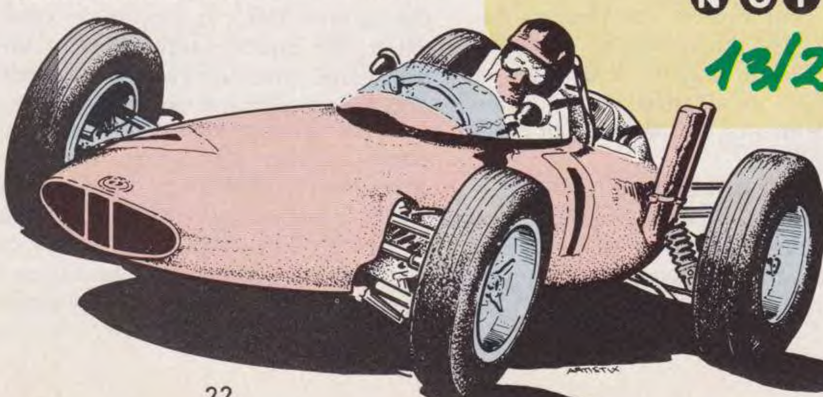




Notre avis :

La 3D n'est pas aisée à rendre sur les CPC. La vitesse particulièrement souffre du rythme du Z80. De plus, le nombre de couleurs réduit ne participe pas à la crédibilité de l'ensemble. Ce jeu est malgré tout à essayer si vous n'avez jamais vu la version 16 bits.

NOTE
13/20



MOON BLASTER

Arcade

Croyez-moi, la vie est loin d'être un long fleuve tranquille ! Pendant que certains croient qu'il suffit d'annexer le territoire qui lui convient pour en récupérer tous les avantages et exploiter ses richesses, vous allez devoir vous battre sans merci pour essayer de gagner l'exploitation de trois lunes pendant un an. En effet, la principale richesse de la galaxie repose sur l'exploitation minière de trois lunes totalement différentes les unes des autres. La première est désertique et de couleur jaune, la seconde est une lune forestière de couleur verte et la dernière est une lune de glace de couleur... blanche, bien évidemment. Ces ressources suscitent bien sûr beaucoup de convoitise et elles déchaînent les passions. Aussi, pour éviter de créer un trop grand déséquilibre économique entre les différents peuples, l'exploitation des trois lunes se fait à tour de rôle durant une année. Mais, apparemment, la passation de pouvoirs ne se fait pas sans grincement de dents ; c'est pourquoi vous êtes chargé de déloger les anciens exploitants afin de pouvoir vous installer. Vous commencez votre mission aux commandes d'un vaisseau intergalactique doté des derniers équipements canon et radar. Vous vous rendez en premier lieu sur la lune désertique avec pour objectif la destruction du cratère central. Les ennemis que vous allez rencontrer sont très féroces et il faut en détruire 4 sortes différentes avant d'atteindre le cratère. Une fois que cette mission sera accomplie dans des conditions satisfaisantes, il faudra recommencer le même type d'opérations sur la lune forestière et sur la lune de glace avec, à chaque fois, des espèces d'ennemis plus coriaces...









Edité par : LORICIEL
Prix indicatif : K7, 149 F
DK, 199 F

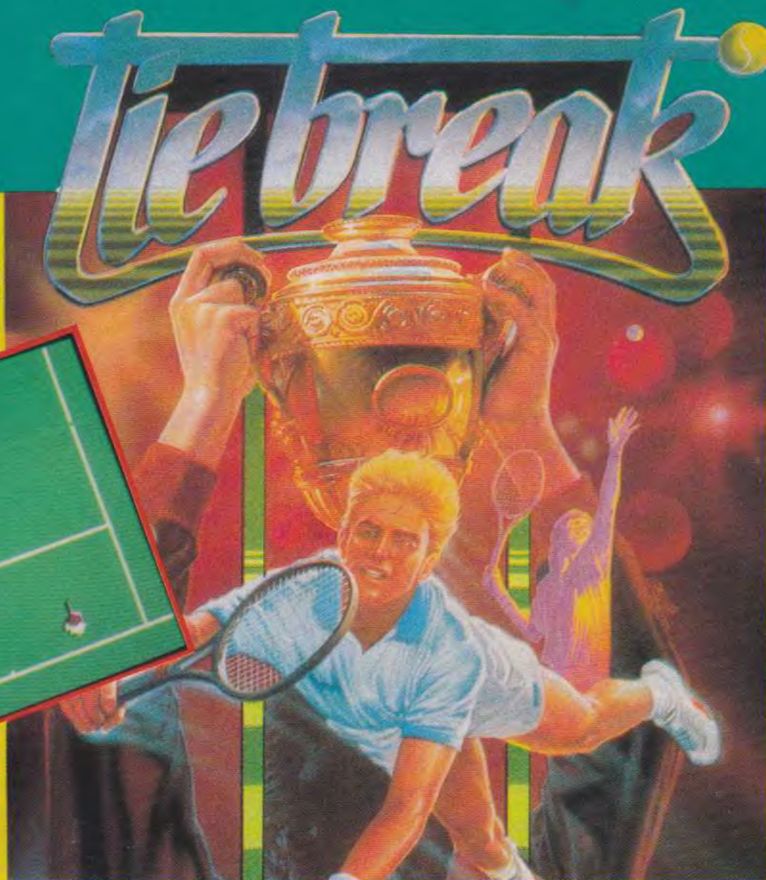
Notre avis :

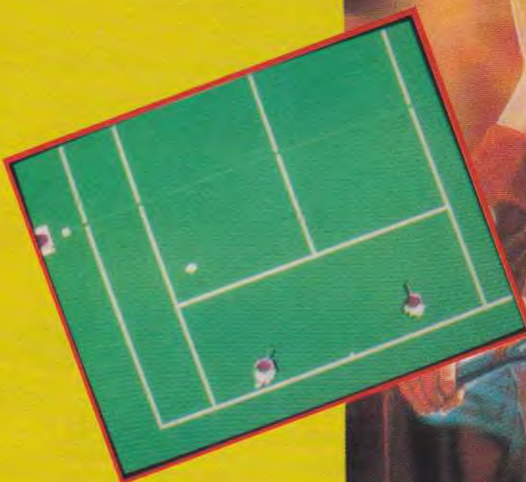
Moonblaster est doté d'un procédé «Full Vision» qui permet de voir le paysage grossir et s'incliner comme dans la réalité ; le logiciel possède en plus une animation 3D faces pleines relativement rapide. A noter que les images font quelque peu penser à Sherman M4 et que l'action risque d'être un peu monotone.

NOTE 13/20









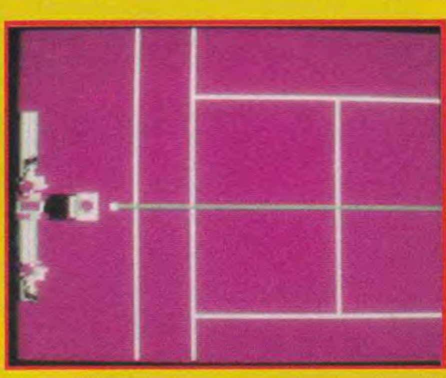
Après avec vécu en direct (ou presque) le tournoi de Flushing Meadow et avoir appris que, peut-être, Bjorn Borg pourrait reprendre le chemin des courts pour participer à de grandes compétitions, vous êtes plus modestement invité à montrer ce dont vous êtes capable sur votre micro. Plusieurs possibilités vous sont offertes : pour commencer, vous pouvez participer à un tournoi ou vous entraîner ; ensuite, vous pouvez choisir le type de match que vous souhaitez disputer, simple ou double, ainsi que de la position des différents joueurs sur le court. Enfin, grand luxe, toute une panoplie de raquettes s'offre à vos yeux ébahis ; il ne vous reste plus qu'à faire votre choix...
Après une entrée très officielle sur le court, vous êtes prêt pour débuter la rencontre ; de leur côté, les juges de ligne et l'arbitre sont en place de même que les ramasseurs de balle. Ce qu'il est d'abord très important de souligner, c'est que vous ne pouvez absolument pas dominer la position de votre joueur sur le court. Il faut donc concentrer toute votre énergie sur la balle et la manière dont vous allez la renvoyer. Vous comprenez alors d'autant mieux l'importance de l'option «entraînement» qui vous permet d'apprendre à bien contrôler votre balle et de rechercher tous les effets de balle que vous pouvez lui faire subir. Enfin, il faut noter les petits détails qui ajoutent au réalisme : changement de côté avec arrêt sur les bancs et poignée de main en fin de match...

Edité par : *OCEAN*
Prix indicatif : *K7, 109 F – DK, 149 F*

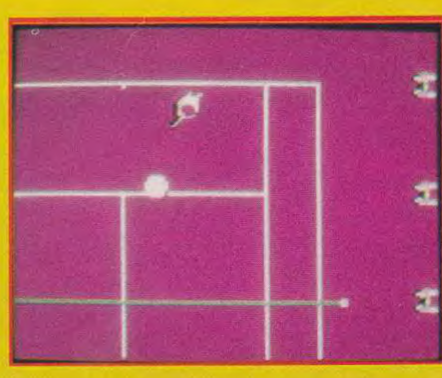
Notre avis :

Il y a deux aspects très appréciables dans Tie-Break : d'une part, la possibilité de jouer à 4 simultanément et, d'autre part, le fait de polariser son attention sur la balle. De plus, comme le déplacement de celle-ci est rapide, vous allez sûrement rester devant votre écran un bon moment.

NOTE 15/20







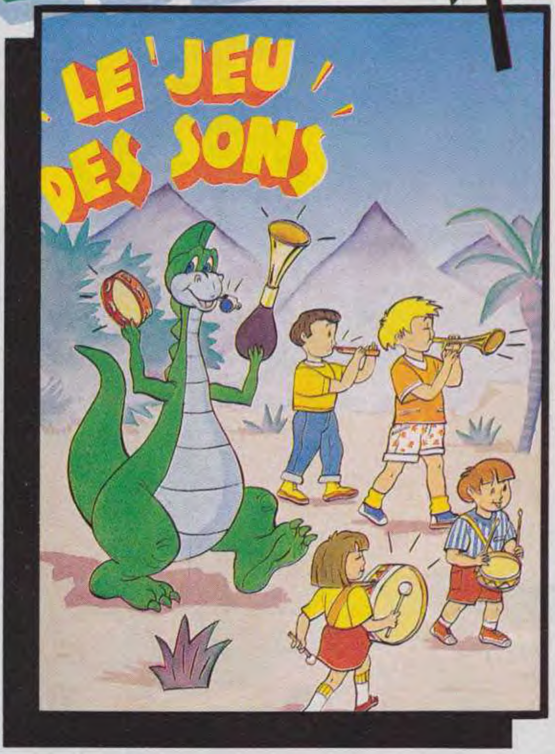
DENVER *présente*

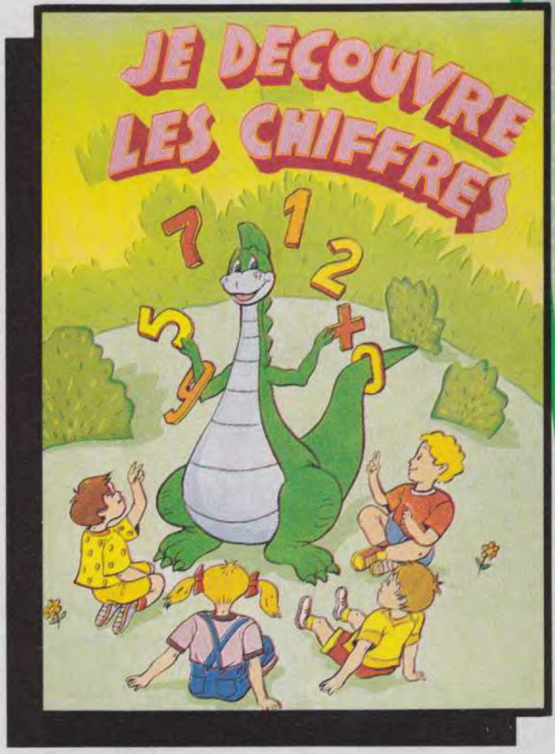






ECRANS ATARI



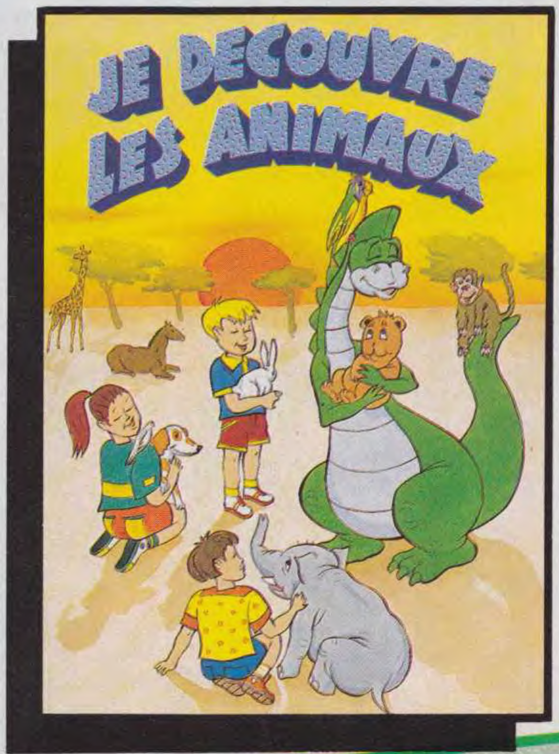


Cette nouvelle collection de logiciels éducatifs présentée par Denver, permettra aux enfants de 3 à 8 ans d'apprendre tout en s'amusant. Grâce à une étroite collaboration entre des pédagoges et des informaticiens, ces logiciels séduiront immédiatement vos enfants par leur aspect ludique et leurs graphismes très colorés et attrayants.



Pour ATARI ST et AMSTAD CPC/CPC+







Entièrement vocal pour ATARI ST.

81, rue de la Procession
92500 RUEIL - (1) 47 52 18 18

LORICIEL



Le cahier des consoles n° 2

SEGA ....P. 28
NINTENDO ....P. 32
GAME BOY ....P. 35
NEC ....P. 39



Cahier détachable
Ne peut être vendu séparément
• OCTOBRE 90 •



LA CONSOLE SEGA MEGADRIVE

Une erreur s'étant insidieusement faufilée dans nos colonnes le mois dernier, nous rétablissons dès aujourd'hui la vérité en vous montrant la véritable Mégadrive distribuée par Virgin Loisirs.
Cette console 16 bit possède de bonnes qualités techniques ; équipée de deux microprocesseurs, un 68 000 cadencé à 7,6 MHZ et un Z80 cadencé à 3,5 MHZ, elle peut ainsi proposer des jeux rapides et fluides. Par ailleurs, la Megadrive a une mémoire écran de 64 Ko auxquels viennent s'ajouter 74 Ko de RAM ; la palette graphique est de 512 couleurs le son est FM et stéréo avec un générateur de sons PSG 3 voix.

Enfin, les cartouches de jeux, qui commencent d'ailleurs à être relativement nombreuses, sont disponibles dans une fourchette de prix allant de 300 F à 369 F.
En ce qui concerne les nouveautés à sortir, vous avez des titres comme par exemple : Ghouls'n Ghosts, Golden Axe, Strider ou Moonwalker...

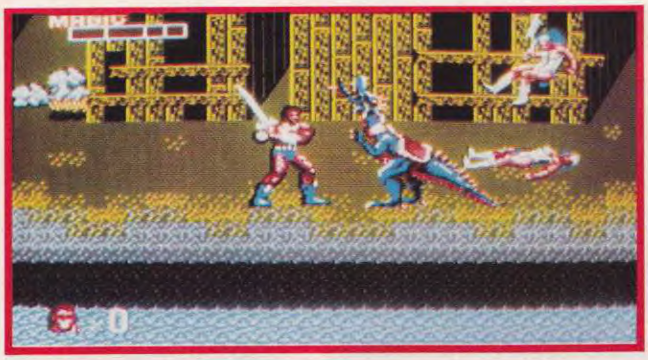
GOLDEN AXE

STAR

Votre nom de guerre est Tarik et il s'agit pour vous de libérer le pays de Yurie qui est sous le joug de l'envahisseur depuis que la hache d'Or a été dérobée par Titan le Sanguinaire.
Vous devez donc récupérer cette hache au péril de votre vie sachant quand même qu'on vous donne quelques avantages avant de vous précipiter dans l'enfer : vous pouvez ressusciter 3 fois, vous êtes équipé d'une lourde épée que vous maniez d'une manière admirbale (si, si, il faut le dire !) et, enfin, on vous laisse choisir une des 3 puissances divines qui protègent Yurie avant de partir : la puissance du volcan, la puissance du feu et la puissance de la foudre.



Votre parcours est divisé en 5 niveaux où vous allez rencontrer des créatures dangereuses et hostiles. Parfois, vous êtes attaqué par plusieurs adversaires et il vous faut alors être très synchronisé. mais vous pouvez aussi rencontrer des ennemis chevauchant des montures bizarres qui, si vous les capturez, vous seront très utiles. Enfin, dans les cas extrêmes, vous pouvez faire appel à votre pouvoir magique à condition d'avoir suffisamment de puissance ; pour cela, ce sont les nains qu'il faut attaquer afin de récupérer leurs potions...





Doté de graphismes colorés, d'une bonne animation et d'un degré de difficulté honorable, Golden Axe permet de bien se défouler.

***Edité par** : SEGA*
***Testé sur** : Master System*

NOTE 15/20

WONDER BOY III





Ce n'est pas le tout de s'appeler Wonder Boy et d'être un «mignon petit bonhomme» !

Mais lorsqu'on affronte le dragon Meka, il faut savoir s'attendre aux retours de flamme...

Ce qui devait arriver est arrivé : blessé à mort, Meka vous a jeté un sort et maintenant, vous êtes un «mignon petit homme-lézard» qui lance des flammes ! Le seul moyen de vous sortir de cette situation est de retrouver la Croix de Salamandre. A cette fin, vous allez parcourir la grande ville pleine de monstres et de pièges. Crachant toute votre haine, vous détruisez les ennemis qui se présentent et récupérez ainsi de l'argent ou des armes. L'argent vous sera utile lorsque vous en aurez beaucoup car vous pourrez acheter divers objets en allant derrière certaines portes. Par ailleurs, vous pouvez aussi récolter des clés pour passer des portes verrouillées.

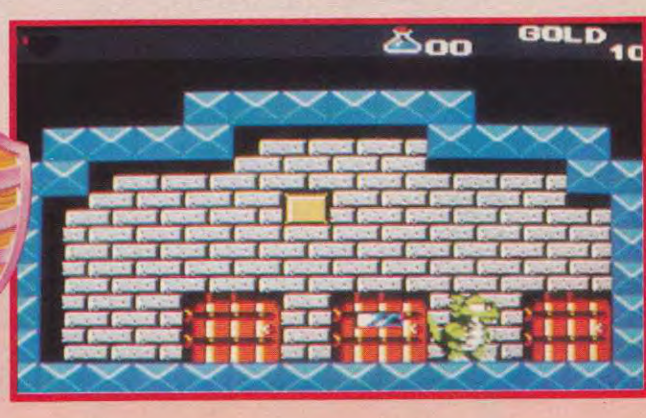
Enfin, pour passer d'un état intermédaire à un autre, il faudra à chaque fois anéantir un dragon, soit au total 6 dragons quand même...

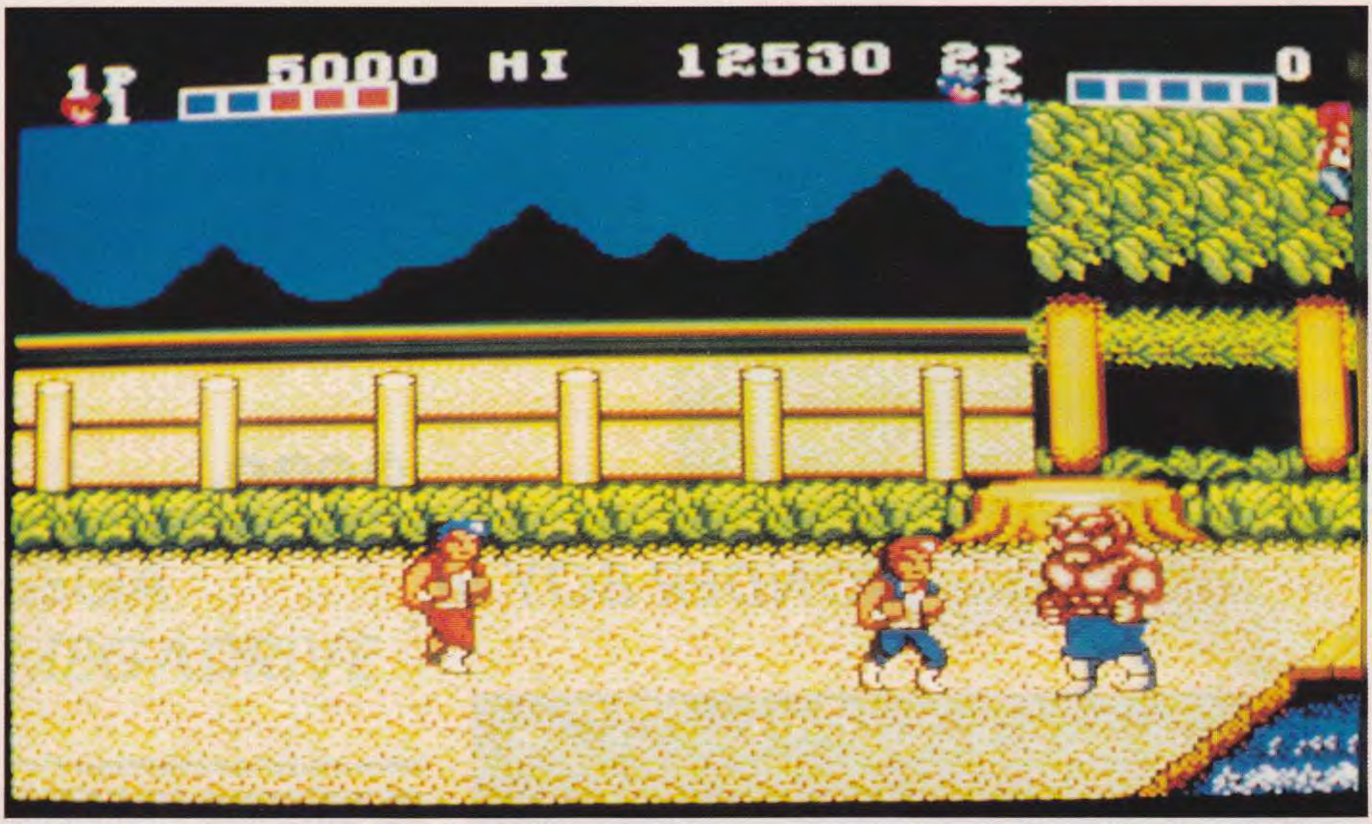
Wonder Boy est très agréable à jouer d'autant plus que certaines portes cachent des mots de passe vous permettant de revenir directement à certains endroits du jeu.

***Edité par** : SEGA*
***Testé sur** : Master System*

NOTE 14/20







DOUBLE DRAGON

Bien que les temps changent au fur et à mesure que les siècles passent, il est des manières d'agir qui traversent les époques et restent toujours de pratique courante.
Tenez, un exemple, un seul : vous prenez deux incorruptibles qui empêchent des gangs sans pitié de faire leur loi.
Que vont faire ces derniers ?

Comme d'habitude, c'est la petite amie qui trinque car elle se fait enlever pour servir d'appât...

Les Guerriers Noirs ayant œuvré, il ne vous reste plus, aidé de votre frère jumeau ou en cavalier seul, qu'à vous lancer à l'assaut des ennemis que vous allez rencontrer tout au long des 4 niveaux existants ; il faudra donc traverser les bas quartiers puis le quartier des usines, le jardin public avant d'atteindre le quartier général des Guerriers Noirs.

Heureusement pour vous, vous aurez la possibilité de recommencer toute partie là où vous vous êtes arrêté avec une fonction «continue» qui n'a rien de superflu car les adversaires sont très coriaces.

Ce qu'il faut noter comme intérêt majeur dans Double Dragon, c'est incontestablement la possibilité de jouer à deux.

Edité par : *SEGA*
Testé sur : *MASTER SYSTEM*

NOTE 14/20







RAMBO III

Franchement, on n'a pas idée d'aller traîner en Afganistan lorsqu'on veut faire une livraison d'armes aux combattants de la liberté et qu'on n'est même pas capable de ne pas se faire prendre ! Et pourtant, c'est ce que le Colonel Trautman n'a pas hésité à faire et, pour éviter tout incident diplomatique, il n'y a plus qu'une seule solution : vous, Rambo.



Vous prenez donc vaillament le chemin du combat avec, sous le bras, votre fusil mitrailleur, une grenade et une boisson revitalisante.
Tout en passant de villages en camps sans oublier les montagnes, vous allez devoir tirer sur les soldats ennemis. Par contre, faites bien attention de ne pas tirer sur tout ce qui bouge car si vous atteignez un prisonnier, c'est votre capital vie qui en pâtit...

Si, en chemin, vous voyez que vos forces diminuent dangereusement, tirez sur la bouteille et vous refaites un plein de jeunesse.
Ce petit jeu se déroule sur 7 niveaux avec, en plus des soldats, des tanks et des hélicoptères particulièrement coriaces... Si vous connaissez Opération Wolf, le principe de jeu est le même, l'action se déroulant suivant un scrolling horizontal.

A noter qu'il faut brancher obligatoirement le Light Phaser et que le niveau de difficulté est assez élevé.

***Edité par** : SEGA*
***Testé sur** : Master System*

NOTE 14/20



NINTENDO



DEUX LIVRES A VOTRE SECOURS

Vous êtes un fana de tous les jeux sur Nintendo mais, parfois, il y en a certains qui vous résistent, vous font passer des nuits blanches ou vous désespèrent complètement car vous êtes toujours obligés de recommencer depuis le début alors que vous connaissez par cœur les 10 premiers niveaux...

Deux éditeurs d'ouvrages techniques viennent de penser à ce genre de problèmes qui vous flanquent à n'en pas douter de sérieuses migraines et vous livrent tout plein de secrets.

Avec *SUPER TRUCS ET STRATEGIES POUR JEUX NINTENDO*, ce sont 60 jeux qui vous sont présentés avec des trucs, des codes et des mots de passe. La première partie est divisée en trois morceaux : les nouveauxjeux, les jeux populaires et les grands classiques tandis que la deuxième partie présente la Game Boy et les améliorations au système Nintendo.

A noter que chaque jeu présente le scénario, la façon de jouer, les trucs et les mots de passe. Dernier détail : il est distribué par les *EDITIONS RADIO.*

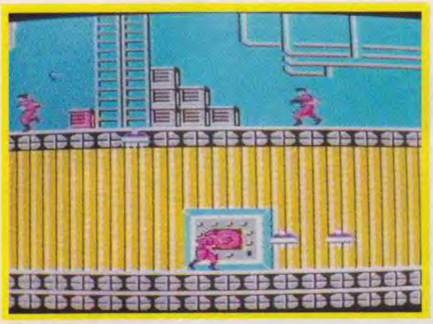
Quant *AU CŒUR DES JEUX NINTENDO : TOUS LES TRUCS POUR GAGNER*, il vous présente 45 jeux avec des fiches complètes présentant le jeu, l'appréciation des auteurs, la difficulté, les conseils, trucs et stratégies. Ces fiches concernent 40 jeux tandis que les 5 autres possèdent des fiches express.

La troisième partie donne de super secrets et un tableau des cotes de valeurs des jeux.

Enfin, l'avant-dernière partie s'intéresse aux joysticks tandis que la dernière s'adresse plus particulièrement aux parents.

Il est distribué chez SYBEX.





SILENT ASSAULT



Il se passe une catastrophe absolument exceptionnelle lorsque le gouvernement décide de faire appel à vos services ; en effet, la planète est menacée par des envahisseurs de l'espace ! Original, non ?

Quoi qu'il en soit, vous n'êtes pas là pour rigoler et il vous faut pénétrer les propres défenses de l'armée terrestre pour parvenir à déjouer les plans de l'envahisseur.

Votre capital vie s'élève quand même à 3 vies, chacune d'entre elles étant protégée par 3 boucliers s'évaporant par moitié à chaque rencontre avec l'ennemi.
Heureusement, vous avez quand même la possibilité de parfaire votre armement et de regarnir vos boucliers le long de votre progression.



A la fin de chaque niveau (il y en a quand même 8), vous devez anéantir une machine barbare...

Si les couleurs ne sont pas extraordinaires à certains niveaux, l'action est correcte.

***Edité par** : Color Dreams*

NOTE

13/20

GALACTIC CRUSADER

Dans le style classique des shoot'em up, Galactic Crusader vous propose de vous jeter à l'assaut des hordes ennemies à bord de votre petit vaisseau qui, s'il est manié de main de maître, deviendra grand.
En effet, votre vaisseau a la particularité d'être vivant et il a au départ l'apparence d'un gros insecte. Mais il a également la possibilité de devenir un monstre métallique et, dans ce cas, il est pratiquement indestructible ! Par contre, les métamorphoses fonctionnent aussi en sens inverse, c'est à dire qu'à chaque collision il devient un peu plus petit et il finit par exploser.
Bien entendu, vous devez vous efforcer de détruire intégralement chaque vague d'assaut car, alors, vous obtenez différents bonus agissant sur vos armes ou votre taille. Enfin, le passage d'un niveau à l'autre est sanctionné par la destruction d'un monstre.
Galactic Crusader fait partie des jeux classiques que l'on ne se lasse pas de charger à l'écran de temps à autre. A souligner quand même le niveau de jeu qui est assez élevé.

***Edité par** : Bunch Games*

NOTE **14/20**



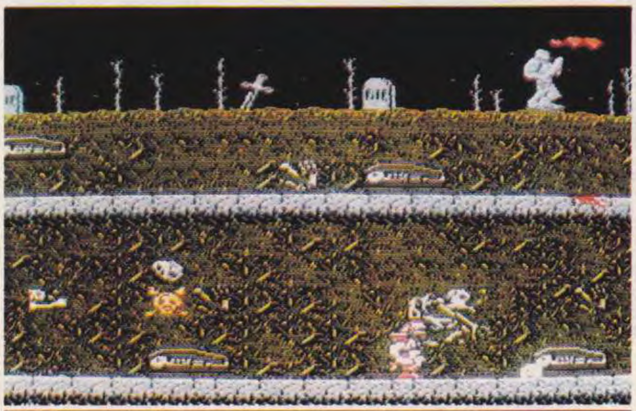


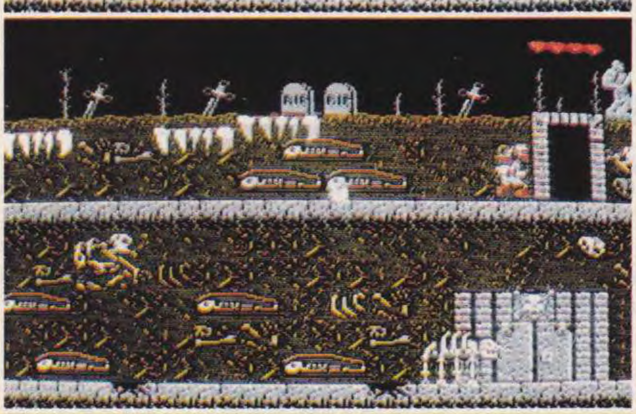
ROBODEMONS

Une fois encore, les esprits malins ont décidé d'envahir la surface de la Terre. Celui qui se charge de les commander est Kull, Roi des Démons ; celui-ci a mis au point une machine qui transplante des âmes de démons dans des corps de machines...

C'est dans cet environnement totalement horrible que vous arrivez pour sauver la planète avec, tenez-vous bien, comme toute arme... un boomerang !

Mais, attention, celui-ci quand même est un boomerang magique.





Comme si les choses n'étaient pas assez compliquées comme cela, l'empire de Kull est divisé en 7 niveaux aussi inquiétants les uns que les autres.

De plus, chaque fin de niveau est sanctionnée par un monstre à détruire.

Robodemons ne se situe pas à notre niveau parmi les jeux d'excellente qualité sur Nintendo.

De plus, le degré de difficulté est suffisamment important pour décourager les novices.

Edité par : Color Dreams

NOTE 12/20



METAL FIGHTER

Qu'il est difficile d'être un robot ayant accompli de bons et loyaux services pendant plus de trois siècles. Apparemment, ce n'est même pas suffisant pour avoir le droit de rentrer tranquillement chez soi afin de finir sa vie à huiler ses boulons. En tout cas, le robot MCS 920, familièrement surnommé Metal Fighter, se fait copieusement attaqué par une bande d'aliens. Il ne vous reste plus qu'à faire en sorte que les trois vies de ce malheureux ne soient pas les dernières... Le premier problème est dans votre déplacement de départ : vous ne pouvez vous déplacer qu'au sol en effectuant de brefs sauts. Aussi, il faut trouver une capsule «F» de toute urgence. Ensuite, vous devez guetter les prochaines capsules qui vous font pénétrer dans une capsule d'armement. Il suffit alors de détruire votre image pour obtenir une nouvelle arme. Attention, chaque capsule n'est pas forcément intéressante à prendre ! Enfin, à la fin de chaque niveau (il y en a 7), vous avez encore un monstre à détruire. Metal Fighter est très agréable à jouer tant au niveau des graphismes que de l'animation et du niveau de difficulté du jeu.



Edité par : Color Dreams

NOTE 15/20



LE LIGHTBOY

Vous qui avez déjà usé et abusé de la Game Boy, vous avez pu vous rendre compte d'un inconvénient qui peut parfois se révéler relativement cruel. En effet, la console possède un écran monochrome et il n'est pas rétro-éclairé ; à cause de cela, il n'est pas possible, par exemple, de jouer dans le noir...

Nintendo s'étend aperçu de ce lourd handicap a mis aussitôt au point ce système que nous vous présentons : il s'appelle le Light Boy, permet de jouer dans le noir et s'adapte très facilement sur votre Game Boy. En effet, il suffit d'appliquer le Light Boy sur la face arrière de votre console et de positionner son écran-loupe au-dessus de l'écran de la Game Boy.





Alors, il ne vous reste plus qu'à pousser le petit bouton sur le côté et la lumière se fait, éclairant parfaitement votre écran de console. Sachez quand même que ce Light Boy ne fonctionne pas tout seul, il lui faut deux piles «bâton» de 1,5 V ; quant à son prix indicatif, il se situe à 275 F.

FLAPPY

A STAR



Flappy est une espèce non identifiée, sorte de petite pomme de terre animée, qui vous entraîne dans un jeu de stratégie tout à fait passionnant .

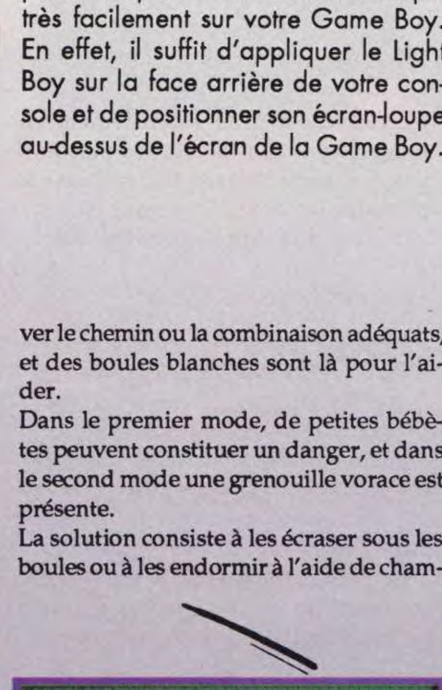
Le but du jeu est simple : en la roulant, Flappy doit entraîner une grosse boule noire dans un trou.

Mais comme il doit se déplacer dans un dédale de murs en briques, il doit trouver le chemin ou la combinaison adéquats, et des boules blanches sont là pour l'aider.

Dans le premier mode, de petites bébètes peuvent constituer un danger, et dans le second mode une grenouille vorace est présente.

La solution consiste à les écraser sous les boules ou à les endormir à l'aide de champignons au pouvoir soporifique. Un niveau étant accompli, on passe au suivant dont le mot de passe est donné, ce qui permet de l'obtenir directement dans le troisième mode.

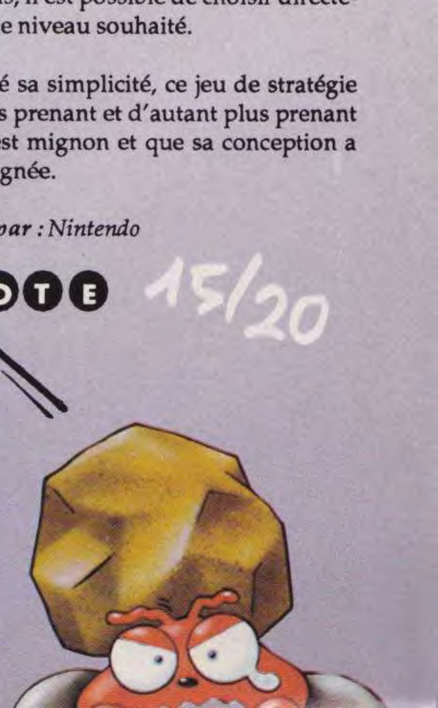
En plus, il est possible de choisir directement le niveau souhaité.



Malgré sa simplicité, ce jeu de stratégie est très prenant et d'autant plus prenant qu'il est mignon et que sa conception a été soignée.

Edité par : Nintendo

NOTE 15/20





MOTOCROSS MANIACS

Avec Motocross Maniacs, ce sont toutes les sensations des deux roues et plus précisément du motocross (pas vrai ?) que vous tenez entre vos mains. D'entrée de jeu, 3 possibilités se présentent à vous : le jeu en solo, contre l'ordinateur, à deux. Dans le deuxième cas, un concurrent évoluera en même temps que vous. Ensuite viennent le choix du circuit (entre huit) et du niveau de difficulté (trois grades). A chaque fois, le temps record de la piste choisie, ainsi que le temps de qualification sont donnés. Il ne vous reste plus qu'à vous élancer... Vous découvrez alors les multiples pièges que l'on vous a concocté : des triangles de différentes tailles servant de rampe d'élancement, des épingles à cheveux suspendues, de gros rochers semés çà et là. On peut réellement parler de motocross acrobatique ! Le tout est de manipuler avec dextérité la touche d'accélération afin d'atterrir correctement.
Les connaisseurs seront sans doute satisfaits non seulement de la bonne jouabilité mais aussi des graphismes.

Edité par : KONAMI

NOTE 13/20

PENGUIN LAND

Dirigeons-nous sans plus attendre vers le pôle où nous attend un petit personnage tout à fait sympathique, pingouin de son état, qui aurait bien besoin d'un petit coup de main. Quand vous saurez qu'il s'agit en plus d'un papa qui doit ramener l'oeuf à sa chère épouse, nul doute que vous craquerez complètement. Car avant d'arriver à leur nid douillet, en poussant avec son bec le fruit de leur amour, il devra trouver son chemin dans les labyrinthes de glace, et la briser. Mais surtout, à lui d'éviter les ours blancs, avides de son oeuf et de méchants oiseaux qui lanceront des lames afin de le casser. La mission accomplie, on attaque ensuite à chaque fois un périple plus ardu car plus dangereux. Pour éliminer les ours, rien de plus simple : casser la glace sous leurs pieds ou faire rouler des



pierres. Ce logiciel est tellement mignon de par son thème, ses personnages, ses graphismes, qu'on se laisse séduire facilement ; et d'autant plus facilement que sa simplicité ne rebute pas.

Edité par : PONY CANYON

NOTE 15/20

A STAR

QIX

Au moins le titre, même si il n'est pas original, a le mérite d'être significatif quant à la nature du logiciel. Et le logiciel lui-même s'inscrit dans la pure tradition des jeux de ce genre vus sur les autres machines.
Il s'agit toujours d'un écran qu'il faut découper aux soixante-quinze pour cent à l'aide d'un cristal glissant sur les bords de cet écran.
La mission serait qualifiée d'enfantine si il n'y avait pas deux éléments perturbateurs : deux araignées qui se baladent sur les bords et qu'il ne faut absolument pas toucher, et surtout une diabolique animation qui balaye l'écran et qui cherche à tout instant à faire une intersection avec vos découpages, mettant ainsi vos réalisations à néant. Rapidité et stratégie sont donc les deux composantes du jeu.
Notez que vous possédez deux vitesses de déplacement.
Chaque stage franchi, le suivant se révèle nettement plus compliqué car l'animation gagne en vitesse.

Edité par : NINTENDO

NOTE 12/20

SOLARSTRIKER

Voici un nouvel exemplaire disponible sur la Game Boy dans la gamme des shoot'em up. Chacun laissera libre cours à son imagination quant à la nature du scénario étant donné un certain problème de notice en japonais... Disons pour être original qu'à bord de votre vaisseau vous jouez au justicier de l'espace face aux méchants aliens... Trois vaisseaux sont disponibles au départ pour anéantir les ennemis arrivant isolément ou par vagues, le tout servi par un scrolling latéral. Il faut remarquer la qualité de l'animation avec des ennemis en nombre plus que suffisant et plutôt agres-

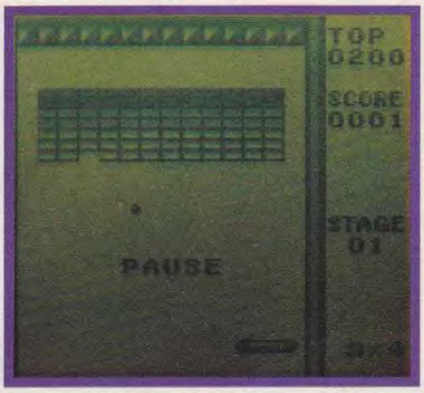


sifs. Le décor est relativement peu fourni mais les graphismes sont corrects. Les amateurs apprécieront la bonne vitesse de tir ainsi que la possibilité de changer les armes en cueillant çà et là certains objets.

Edité par : NINTENDO

NOTE 11/20

MICROMANIA
Sélection MICROMANIA



ALLEYWAY

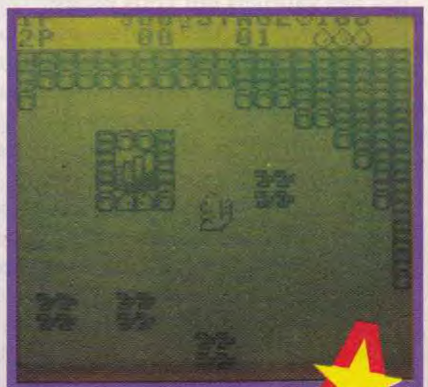
C'est vrai que l'on avait un peu le sentiment qu'il manquait quelque chose dans l'éventail des logiciels vus jusque là sur la Game Boy...
Enfin, le voilà le casse-brique, indispensable pour avoir une gamme complète. Pour la forme, on va rapidement rappeler les règles de jeu : face à vous un mur de briques qu'il s'agit de détruire à l'aide d'une balle rebondissant sur une palette que vous déplacez ; les briques valent de 1 à 3 points suivant leur distance à vous.
Quatre chances vous sont offertes, sachant que vous passez à une autre phase du jeu à chaque réussite, la difficulté s'accroissant bien sûr.
Ainsi au départ, un simple mur se présente à vous, puis ensuite il s'agit de plusieurs murs qui défilent ou encore de multiples briques arrangées de façon originale.
Bref, vous disposez là d'un bon représentant du genre.

Edité par : NINTENDO

NOTE 13/20

BOOMER'S ADVENTURE
IN ASMIK WORLD

Depuis qu'une gigantesque tour, gouvernée par un Lord tyrannique s'est mystérieusement élevée au pays des gentils dragons, tout n'est que tristesse et désolation.

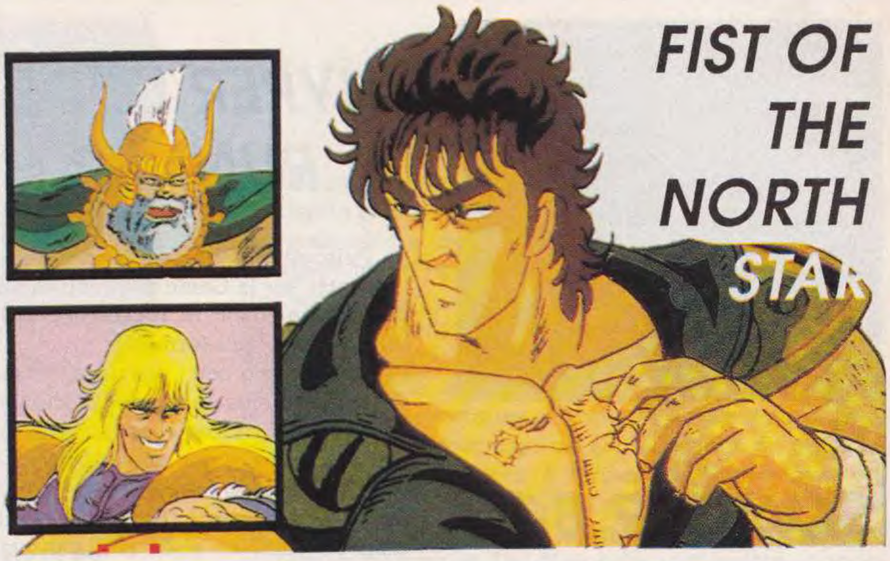


STAR

Un jeune guerrier a alors décidé de défier cet homme afin que le bonheur revienne sur sa terre bien aimée. Vaillamment, il s'apprête à visiter les quatre étages qui forment huit mondes différents, mais frères quant au nombre et à l'agressivité des ennemis.
Pour passer d'un stage à un autre, Boomer doit trouver la clé, mais il devra aussi éviter un certain nombre de créatures ; il devra aussi détruire le «boss» de chaque monde. Sa seule arme au départ est la possibilité de creuser des trous dans lesquels tomberont les ennemis et ce au seul moyen de sa queue. Mais tout au long de sa quête, d'innombrables objets tels des armes, une boussole, des rollers skates pourront grandement faciliter sa tâche à condition bien sûr qu'il mette la main dessus.
A mi-chemin entre l'arcade et l'aventure, ce jeu à toutes les chances de séduire, car il est varié et ses graphismes sont corrects.

Edité par : ASMIK

NOTE 15/20



FIST OF THE NORTH STAR

La guerre nucléaire ayant laissé la terre dans un véritable chaos, diverses factions s'affrontent afin de récupérer le pouvoir orphelin.
Un seul homme parmi ces combattants, Kenshiro, a décidé de se battre afin de préserver le peu d'humanité qu'il reste, et c'est à lui que vous avez décidé de prêter main forte.
Durant tout votre périple ce ne sera pour vous que multiples combats de rue où il vous faudra dévoiler tout votre art en la matière, exhiber coups de pieds en haut, en bas, coups de poings bien placés, sans oublier la possibilité de sauter et de s'agenouiller. Il faut au bout du compte épuiser l'énergie de votre adversaire (en faisant attention à la vôtre) et le terrasser.
Le jeu se décompose en trois mode distincts créant ainsi trois jeux en un seul : combat contre l'ordinateur, combat entre deux joueurs, combat entre deux joueurs mais chacun possédant une équipe de cinq hommes à sélectionner entre onze.
La finesse des graphismes, et surtout la bonne jouabilité sont appréciées.

Edité par : NINTENDO

NOTE 12/20







SOCCER BOY

A n'en pas douter, le Mondiale a certainement suscité des vocations ou en a réveillé d'autres ; voilà donc une simulation de foot qui tombe à pic. Au départ, il y a encore la possibilité de jouer à deux en branchant deux Game Boy ; puis on passe au choix de l'équipe parmi 6 nations disponibles. Le jeu se déroule en deux mi-temps avec en permanence une option affichage des scores.
L'écran offre la vision de la partie du terrain concernée et se déplace suivant l'action. Le joueur que vous contrôlez ou que vous pouvez contrôler est signalé par de petites flèches.
La rapidité est tout à fait satisfaisante, le déplacement souple et les graphismes sont de bonne qualité, le décor étant en plus varié.
On dénote un humour constant avec par exemple un gros plan sur un joueur malheureux, les gesticulations des pom-pom's girls, etc.

Edité par : EPIC

NOTE 14/20



HYPER LODE RUNNER

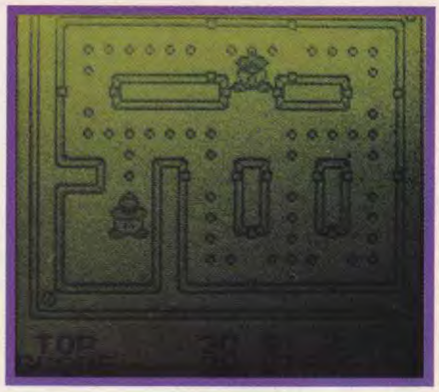
Puisque tous les genres sont représentés sur la Game Boy, nous abordons maintenant le représentant du style jeu de plates-formes.
Premier coup d'oeil : pas de surprises, des empilements de murs et d'échelles, et au milieu de ces constructions, un petit personnage que vous déplacez et qui doit ramasser les petits arbres plantés un peu partout. Tâche éprouvante mais oh combien aisée si il n'y avait pas des vauriens qui vous poursuivent et avec lesquels tout contact est fatal. Seule alternative : essayer de les piéger en désintégrant les pierres qui peuvent l'être, créant ainsi des sortes de labyrinthes. Attention néanmoins à ne pas se faire prendre à son propre piège.
Cinquante tableaux sont disponibles, ce qui réserve pas mal de parties agréables, au vu de la rapidité de déplacement et de la qualité des graphismes.
En outre, une option création s'offre à vous.

Edité par : BANDAI

STAR

NOTE 15/20







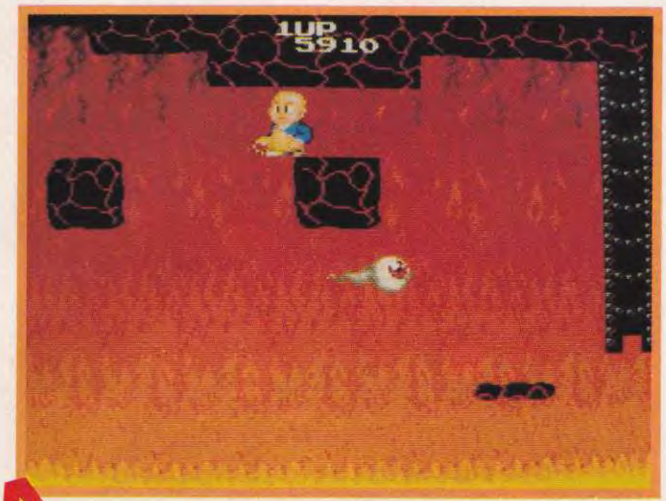
LOCK'N CHASE

Une véritable hystérie règne dans la ville : un petit homme rondelet a en effet décidé de cambrioler tour à tour toutes les banques. Mais comme l'argent qui y est entreposé constitue le butin d'un roi despotique, vous avez décidé de participer à la restitution que notre ami est en train d'effectuer. En fait l'opération est très simple : dans chaque banque il suffit de ramasser les petites pièces çà et là, en essayant de semer les gardiens vous pousuivant dans les couloirs. Si vous êtes rapide, vous aurez peut-être la chance de récolter en plus une bourse ou un diamant. Sachez que vous avez la possibilité de construire des murs afin arrêter vos poursuivants, mais attention à ne pas vous enfermer vous même !
Chaque cambriolage effectué, on passe à un autre mais qui s'avéreraplus difficile. On apprécie la possibilité de reprendre le jeu au niveau atteint.

Edité par : DECO

NOTE 12/20

MICROMANIA Sélection MICROMANIA

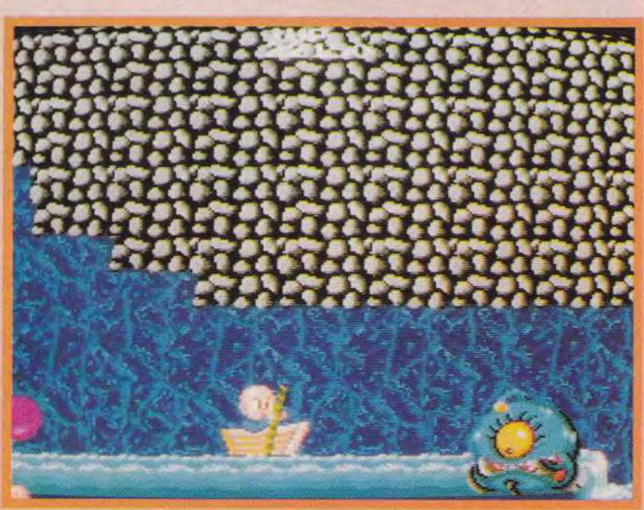


HELL EXPLORER

Encore du rififi chez les Dieux : le seigneur des Enfers est devenu fou. Il règne donc un certain désordre. Pour y mettre fin, le dieu du Paradis décide d'envoyer un homme ouvrir pour lui la porte des Enfers. Cette mission étant particulièrement périlleuse, le héros désigné, Kakurenbo, se voit offrir une boule magique qui va lui permettre d'éliminer certains indésirables. Kakurenbo va avoir besoin de cette arme car les niveaux sont au nombre de 7 et ils contiennent tous des obstacles périlleux. Ainsi, dès le premier tableau, des animaux plus ou moins magiques font leur apparition : des renards en feu, des serpents. Les armes de notre héros peuvent être renforcées en ramassant des bonus au long du chemin : cela permet d'augmenter la portée de la boule qui peut ainsi rebondir beaucoup plus loin. En ramassant des sphères de couleur, on peut changer d'armes. Ces armes spéciales sont mises en action lorsque le joueur tire en position accroupie : en général les effets sont dévastateurs avec une mention pour l'éclair qui détruit intégralement les ennemis présents à l'écran. Hell explorer est plutôt bien fait avec des graphismes de type dessin animé et certaines musiques à retenir (le second niveau par exemple).

Edité par : Taito

NOTE 16/20



KLAX

Voici un nouveau venu dans la galaxie des jeux de réflexion et pas des moindres car il s'agit de Klax. Ce nom qui ressemble à celui d'une baffe retentissante cache un intérêt au moins égal à celui de Tétris. Ici, vous êtes devant une sorte de tapis roulant et vous dirigez un «panier» accroché à l'extrémité de ce tapis. Bientôt des briques arrivent du fond de l'écran et se dirigent vers vous. Ces briques tournoient sur le tapis et sont de couleurs différentes. Le but du jeu est de rattraper ces briques dans le panier, pour ensuite les entreposer dans un espace au bas du tapis. Le problème est de parvenir à former des figures avec ces briques car ainsi, on marque des points et on libère de l'espace. On peut assembler les briques en lignes, en colonnes ou bien en diagonales. Les diagonales sont justement appelées «Klax». L'autre difficulté est la vitesse d'arrivée des briques couplée au nombre croissant de ces dernières. Heureusement, votre panier peut contenir jusqu'à 5 briques. Vous pouvez ensuite les «dépiler» en n'oubliant pas que la dernière entrée est la première sortie (comme une pile LIFO eh oui). Chaque vague est l'objet d'une mission différente : faire un nombre particulier de Klax, atteindre un certain score ou bien encore empiler un nombre donné de briques. Le graphisme est trés réussi et les bruitages sont omni-présents : lors du déplacement des briques, en fin de vague...

Edité par : Tengen

NOTE 17/20





QUELQUES SELECTIONS POUR LA PC ENGINE

Etant donné que la sortie de nombreux titres sur la PC Engine se font quelque peu attendre, nous en profitons pour vous présenter quelques jeux qui mériteraient de faire partie de votre logithèque si vous êtes de ceux qui sont de nouveaux possesseurs de la console... ou qui comptent l'acquérir, pour Noël par exemple.



VIGILANTE

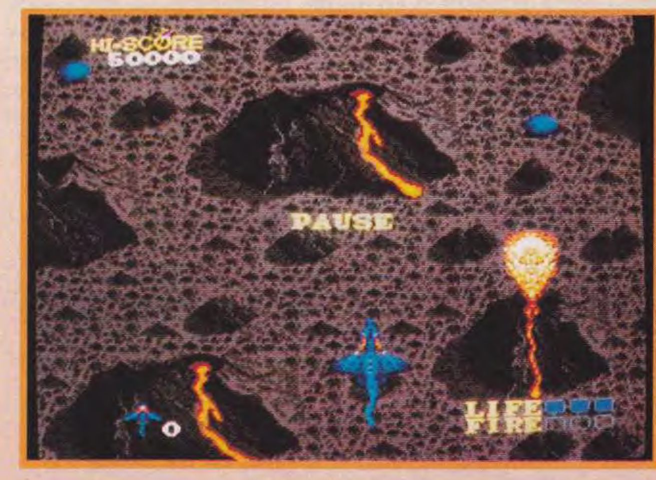
Dans ce jeu, vous êtes un combattant des rues dans le plus pur sens du terme et vous devez sortir vainqueur face à toutes sortes d'adversaires ; ce peut être des skinheads, des truands ou autres bandes de voyous... Quoiqu'il en soit, votre belle attend que vous voliez à son secours, votre énergie n'est pas éternelle et le temps vous est compté. Enfin, pour corser le tout, vous devez anéantir à chaque fin de niveau le chef d'une bande.
Graphismes de qualité, bonne jouabilité et vitesse de déplacement.



P-47

Comme son nom l'indique, ce jeu vous propulse aux commandes d'un P-47 qui est engagé dans une guerre absolument impitoyable. Vous vous déplacez suivant un scrolling horizontal vers la droite et devez faire preuve de suffisamment de réflexes pour détruire toutes les sortes de vagues ennemies qui vous arrivent dessus. De plus, chaque fin de niveau est sanctionnée par la destruction d'un gros appareil. A noter qu'il vous est possible d'obtenir des armes supplémentaires au cours de votre progression.

DRAGON SPIRIT



Avec ce jeu, il s'agit toujours de tirer mais les données du problème sont un peu modifiées : vous n'êtes pas un vaisseau mais un dragon et le scrolling est vertical. Ceci étant dit, vous évoluez au milieu de monstres préhistoriques, celui de la fin d'un niveau étant plus gros que les autres. De plus, vous avez la possibilité de tirer sur deux sortes d'œufs : les bleus vous font cracher plus fort et les rouges doublent ou même triplent votre tête.
A noter les graphismes de qualité.

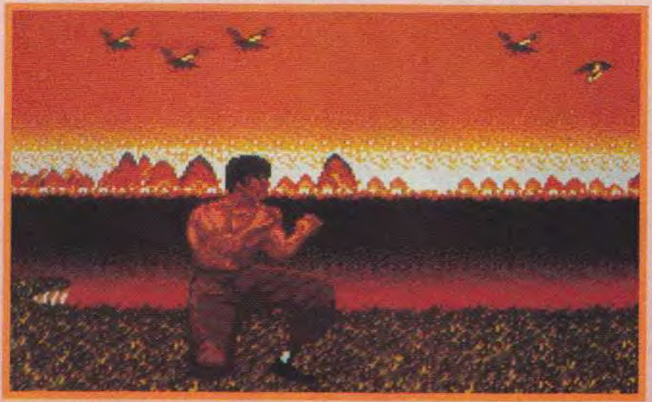
ALTERED BEAST

Adapté du jeu d'arcade, Altered Beast fait appel à Zeus puisque sa fille Athéna a été enlevée et il vous fait l'honneur d'aller, que dis-je, de courir à sa recherche.
Dès le premier niveau, la destruction d'ennemis vous permet de récupérer des boules d'énergie qui vous permettront de vous transformer en loup-garou. Seulement, le niveau du jeu est relativement élevé et vous ne devez pas vous sentir invincible, loin de là ! Par contre, il faut noter la taille des sprites qui est impressionnante.



KUNG FU

Ce n'est pas parce qu'il y a des nouveautés de grande qualité qui sortent que nous devons oublier pour autant les classiques. Kung Fu en fait partie et c'est à coup de pied et de poing que vous devez affronter tous vos ennemis. En retour, vous devez vous attendre à recevoir pierres, bâtons ou gros rochers.
Chaque fin de niveau est bien sûr sanctionnée par la destruction d'une bombe de muscles mais il ne faut pas se décourager... Sprites de grande taille et bonne animation.



Mr HELI

Ce jeu a toutes les qualités d'un bon shoot'em up avec, en plus, un doigt de réflexion et de perspicacité. En effet, vous devez décider à bon escient de l'achat de tel ou tel armement ou de ravitaillement en carburant.



Par ailleurs, votre hélicoptère, qui peut marcher ou voler, doit parcourir de nombreux tableaux terminés par les inévitables monstres. Ce monde est très coloré et doté de scrollings éblouissants.



SHINOBI

Dans le cadre des conversions de jeux d'arcade, Shinobi est, à notre avis, une des plus réussies. En tant que Maître Ninja, vous allez affronter de nombreux adversaires afin de libérer tous les otages qui se trouvent dans les différents niveaux.
Vous retrouvez ici le même plaisir et les mêmes difficultés que sur le jeu de café et il vous faut faire preuve d'une grande synchronisation des mouvements pour respecter le timing.



GUNHED

Voici un superbe shoot'em up dont on ne peut pas se lasser. Que vous jouiez pour la première ou la centième fois, vous aurez toujours autant de plaisir à passer chaque niveau, à découvrir l'effet d'une nouvelle arme sur une attaque ennemie, essayant de repousser toujours plus loin vos limites.
A noter que la vitesse de scrolling est impressionnante de même que le nombre d'armes différentes que vous pouvez avoir. Enfin, les graphismes sont d'excellente qualité.

SORACOM éditions



Media Box Disquettes 5"1/4
182x178x348 mm
Réf. 310.501.1
195 F + port
pour 70 disquettes, livré avec séparations et index



Media Box Cassettes Vidéo (L)
222x135 x348 mm
Réf. 310.540.0
130 F + port
pour 9 casettes VHS, V2000, Betamax



Media Box Mini Cassettes
148x91x348
Réf. 310.503.3
80 F + port
pour 16 mini cassettes



Media Box Compact Disc
148x135x348 mm
Réf; 310.502.6
105 F + port
pour 13 compacts discs simples



Media Box Disquettes 3"–3"1/2
221x135x348 mm
Réf. 310.506.4
145 F + port
pour 150 disquettes



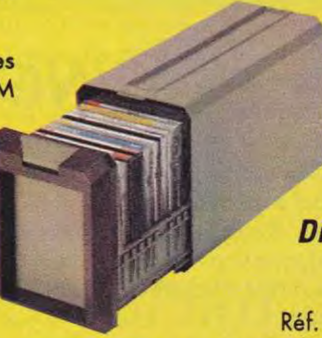
Media Box Data Cartridge
222x135x348 mm
Réf. 310.518.7
130 F + port
pour 11 Data Cartridges type 3M



Media Box Cassettes Vidéo VHS-C
148x91x348 mm
Réf. 310.505.7
85 F + port
pour 8 cassettes



Media Box Cassettes Vidéo 8
148x91x348 mm
Réf. 310.531.6
85 F + port
pour 12 cassettes



Media Box Compact Disc Multi
148x177 x348 mm
Réf. 100.525.0
159 F + port
pour 23 CD simples ou 11 CD doubles



Media Box Photo
222x135 x348 mm
Réf. 310.501.9
130 F + port
pour 140 tirages format maximum 13x18 plus



Module serrure
50 F + port
(bien indiquer la boîte)



Port + 25 F par article
port + 40 F par article pour l'étranger

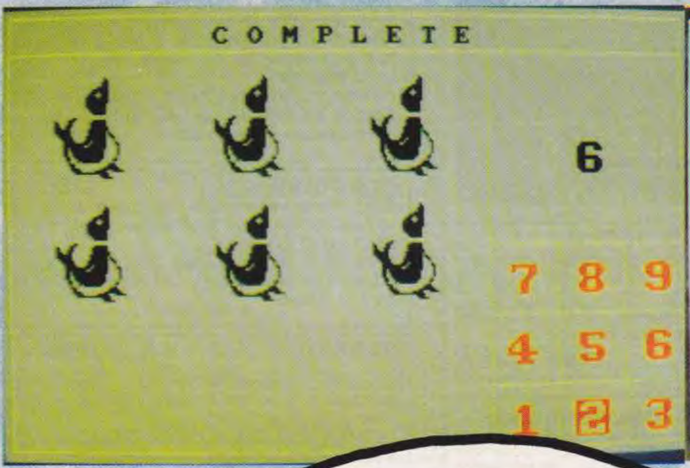
Nouveau ! les mêmes en noir

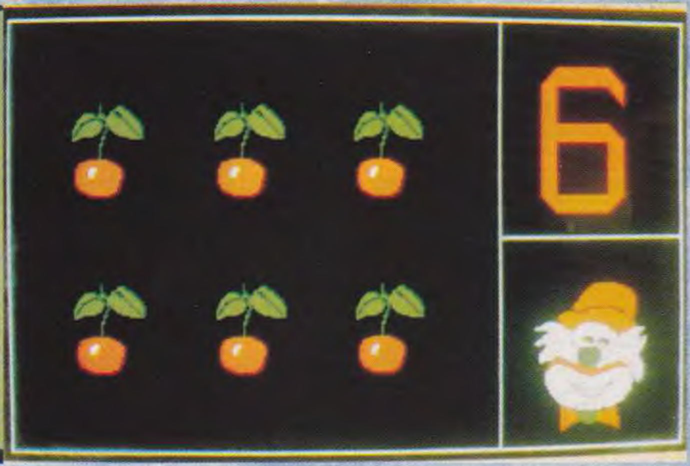


Mini cassettes	Vidéo VHS (L)	Compact Disc	C D Multi
Réf: 310 . 620 . 7	Réf: 310 . 623 . 8	réf: 310 . 621 . 4	Réf: 310 . 622 . 1
80 F + port	130 F+ port	105 F + port	159 F + port

Voir bon de commande page 54


AMSTAR
INFORMATIQUE





JE DECOUVRE LES CHIFFRES

Je découvre les chiffres est le premier logiciel d'une nouvelle collection que lance Loriciel. Pour les aider dans ce lancement, ils ont choisi comme «mascotte» et «co-présentateur» DENVER, sympathique dinausore bien connu par tous les jeunes qui suivent les émissions pour la jeunesse sur FR3. Cette collection s'adresse tout particulièrement aux jeunes enfants de 3 à 8 ans afin d'essayer de leur apprendre tout en s'amusant. Il faut dire qu'il y a eu collaboration entre pédagogues et informaticiens pour mettre au point ces logiciels d'une part et qu'ils sont signés par une personne qui a déjà fait ses preuves dans le domaine éducatif sur micro d'autre part. En effet, Viviane Peschardt est l'auteur de nombreux logiciels édités par Carraz Editions qui, malheureusement, n'existe plus. Je découvre les chiffres est divisé en trois options qui permettent de couvrir la tranche d'âge des 3-4 ans, 4-5 ans et 5-6 ans. Le premier choix qui s'intitule «Bébé compte» permet d'apprendre les chiffres de 1 à 9. A gauche de l'écran s'inscrit un ou plusieurs objets ; le chiffre correspondant se trouve en haut de l'écran à droite alors qu'en bas, il y a une tête de clown qui n'attend qu'une seule chose pour s'éclairer d'un large sourire : que l'enfant appuie sur la touche correspondant au bon chiffre. Dans «Bébé reconnaît les chiffres», le ou les dessins s'inscrivent de la même manière mais, en plus, il y a 3 chiffres qui s'affichent et l'enfant doit choisir celui qui correspond à l'image. Là encore, le clown est là pour sanctionner la réponse... Enfin, avec «Bébé complète», c'est le problème de la soustraction qui est abordé. Après avoir choisi la fourchette de chiffres dans laquelle va évoluer les questions (entre 2 et 9), un nombre de dessins s'affiche à l'écran ; à droite, il y a le pavé numérique et, au-dessus, un chiffre. Il faut taper le chiffre donnant le nombre de dessins manquant pour atteindre ce chiffre.



Edité par : *LORICIEL*
Prix indicatif : *DK, 199 F*

Notre avis :

Ce qui est intéressant avec Viviane Peschardt, c'est que l'on est à peu près sûr d'avoir un logiciel coloré et adapté à l'enfant. Il faut noter que les explications ne sont peut-être pas assez complètes et explicites pour la dernière option, «Bébé complète».

NOTE 14/20











LE JEU DES SONS

Dans l'apprentissage de la lecture, il y a non seulement le problème de la reconnaissance des lettres mais, en plus, celui de l'association des lettres et des sons qu'ils représentent. C'est pourquoi «Le jeu des sons» cherche à faire découvrir, aux enfants de 4 à 6 ans, la relation entre le son et le dessin d'une lettre.

Après avoir choisi un des 4 programmes disponibles ciblant des lettres ou des sons particuliers, plusieurs images s'inscivent à l'écran avec en haut de l'écran, la lettre demandée.

Il faut dans un premier temps pointer le curseur sous les images contenant cette lettre.

Lorsque toutes les images correspondantes ont été encadrées, l'écran s'efface pour faire apparaître à sa place les mêmes objets mais, cette fois, écrits.

Il reste alors à l'enfant à déplacer le curseur afin d'aller souligner dans chaque mot la lettre qui est étudiée. A noter bien sûr qu'il y a plusieurs séries pour une même lettre et qu'il est possible de revenir au menu principal à chaque instant.

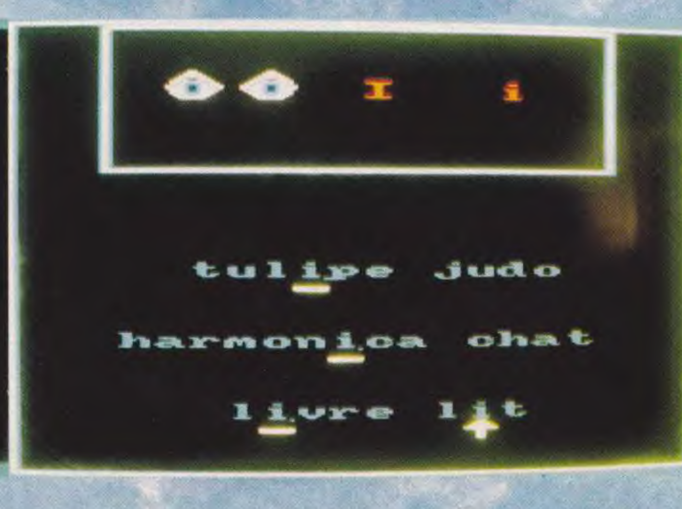
Edité par :
LORICIEL
Prix indicatif :
DK, 199 F

Notre avis :

Si ce principe d'apprentissage à la lecture est intéressant, il faut noter que les dessins sont relativement petits et qu'il est parfois difficile de les identifier. Par ailleurs, certaines représentations ne font peut-être pas parties du vocabulaire d'un enfant de cet âge là ; une présence adulte est alors souhaitable.

NOTE 14/20





MICRO CLUB

Micro Club est une collection de budgets sur disquettes. Chaque disquette comprend 2 jeux qui ont déjà faits leurs preuves dans un passé plus ou moins récent. Chaque mois, vous découvrez dans cette rubrique la critique de 3 numéros de la collection qui en compte 20.

Pour vous les procurer, rien de plus facile car ils sont distribués par S.F.M.I. Sachez encore qu'il vous en coûte 99 F pour acheter 1 numéro de la collection et que les curieux possédant un minitel peuvent aussi aller jeter un œil au 3615 MICROCLUB.



13
RENEGADE – TARGET RENEGADE
Arcade

Alors que vous rentrez tranquillement chez vous, vous tombez sur une jeune bande de loubards particulièrement bien équipée. Il ne vous reste plus qu'à vous souvenir des arts martiaux pour vous en sortir. Avec Renegade, il y a le fait que vous avez plusieurs adversaires qui vous tombent dessus vous demandant ainsi de la coordination dans vos gestes et des réflexes. Par ailleurs, bien que les sprites soient de petite taille, l'intérêt du jeu est réel grâce à un graphisme de bonne qualité et une animation réussie. Target Renegade possède les mêmes qualités de graphisme et d'animation que Renegade. Par contre, il est dommage de constater que, cette fois, le degré de difficulté n'est pas très important.

14/20



14
SLAP FIGHT – TOP GUN
Arcade

Suivant un scénario hyper-classique, la planète est menacée par une horde d'ennemis menaçants... C'est aux commandes d'un Slapfighter que vous allez essayer de réaliser l'irréalisable ! Seulement, «ils» (les autres), sont nombreux et vous ne disposez en tout et pour tout que de 4 appareils. Heureusement, vous pouvez ramasser des pastilles qui vous permettent d'améliorer votre armement. Si le scénario n'a rien d'original, le jeu est très coloré ; à noter l'animation qui s'avère parfois un peu molle. Avec Top Gun, vous êtes aux commandes d'un F14 et vous êtes invité à vous distinguer comme dans le film. A noter la division de l'écran en deux, ce qui permet de surveiller l'écran de contrôle de votre adversaire.

13/20



15
ROLLING THUNDER – RYGAR
Arcade

C'est sous le code d'Albatross que débute votre nouvelle mission : s'échapper du complexe souterrain des affreux tout en délivrant les otages retenus prisonniers. Vous disposez d'un revolver et d'une aptitude au saut. Adapté du jeu de café, Rolling Thunder a un scrolling saccadé malgré un écran d'action petit et le niveau de difficulté est assez élevé. Avec Rygar, l'action se passe en pleine... préhistoire. Armé de votre roue dentée presque plus grande que vous, vous devez détruire le plus d'ennemis possible tout en respectant le délai qui vous est accordé. Rygar possède des personnages de petite taille mais le scrolling et l'animation sont de bonne qualité et les graphismes sont soignés.

14/20

CATALOGUE DIVERS. L'équipe de la Rédaction a effectué pour vous une sélection de produits. Vous pouvez obtenir plus de détails sur les produits soit par téléphone, soit par le 36 15 MHZ en posant votre question par le même serveur, à compter du 15 septembre dans la rubrique catalogue.

BIBLIOTHEQUE

•PROGRAMMES UTILISTAIRES POUR AMSTRAD
M Archambault Réf 110F
•L'UNIVERS DU PCW de P Léon
Réf SRCE 119F
La disquette 150F
•CPC COMPILATION 1 à 4
Réf SRCE 80F
•COMPILATION CPC 5 à 8
Réf SRC 80F
•COMMUNIQUEZ AVEC VOTRE AMSTRAD
D.Bonomo & E Dutertre Réf SRCE
Disquette du livre 250F

LOGICIELS EDUCATIFS

•MULTICOURS 6ème
Français, Sciences naturelles,Géographie
Réf GU557064 245F
•MULTICOURS 3ème
Idem précedent Réf GU557124 245F
•MULTICOURS 4ème
Idem précédent Réf GU557104 245F
•MULTICOURS 5ème
Idem précedent Réf GU557084 245F

La série des multicours comprend un choix de 3 éducatifs plus un jeu.

•RODY ET MASTICO
Logiciel d'éveil de 4 à 7 ans
Réf GEN5010CPC 199F

•HAMSTER EN FOLIE
A partir de 10 ans Simulation économique et humoristique d'un élevage
Réf GEN5007CPC 225F
•LES 4 SAISONS DE L'ECRIT
Français, expression écrite, vocabulaire et lecture.
Pour CE/CM de 7 à 11 ans
Réf GEN5005CPC 225F
Pour 6°/3° de 11 à 15 ans
Réf GEN5006CPC 225F

•DESTINATION MATHS

Réalisation exceptionnelle décors futuristes, animation et musique

Pour CE1/CE2 Réf GEN5001CPC 199F
Pour CM1/CM2 Réf GEN5002CPC 199F
Pour 6°/5° Réf GEN5003CPC 199F

Pour les moins de 6 ans

•COMPTE LES NOUNOURS
Jeux divers plus écriture
Réf UBI001CPC6128 DISK 149F
Réf UBI011CPC6128K7 129F

Pour les 6 à 8 ans

LE TRAIN DES NOMBRES et de nombreux **jeux d'éveil**
Réf UBI002CPC Disk 149F
Réf UBI012CPCK7 129F

•DECLIC LECTURE niveau CP
Réf MC80CPC 200F
•SCIENCES PRIMAIRES: L'homme
Réf MC98CPC 200F
•ANGLAIS 43 niveau 4 et 5èRéf MC94CPC 200F
•LANGUES niveau primaire et débutant
ANGLAIS Réf MC99CPC 200F
ITALIEN Réf MC96CPC 200F
ESPAGNOL Réf MC95CPC 200F
ALLEMAND Réf MC97CPC 200F

LOGICIELS NIVEAU PRIMAIRE ET MATERNELLE

Pour ces logiciels éducatifs demandez nous notre catalogue.

NIVEAU SECONDAIRE

•GRAMMAIRE 6&5è
Réf MC17CPCDISK 200F
•MATHS ALGEBRE 6è
Réf MC03CPCdisk 200F
Réf MC201 CPC K7 170F
•MATHS NIVEAU 5è Nouveau programme
Réf MC21CPC disk 200F
Réf MC202 CPC K7 170F
•MATHS ALGEBRE pour 5&4è
Réf MC04CPC 200F
•MATHS ALGEBRE classe 3è
Réf MC05CPC disk 200F
•EQUATION ALGEBRE 3è et 2NDE
Réf MC06 CPC disk 200F
Réf MC205CPCK7 170F
•MATHS second cycle niveau seconde à terminale
Réf MC07CPC disk 250F
Réf MC206 CPC K7 200F
•MATHS second cycle Algebre pour les classes de seconde à terminale
Réf MC08CPC disk 200F
Réf MC207CPCK7 170F
•GEOMETRIE PLANE et ESPACE SOLIDE 4è à terminale
Réf MC09disk 200F
•EXAMENS TOUS NIVEAUX
Réf MC14 CPC 200F

POUR REUSSIR EN FRANCAIS ET EN MATHEMATIQUE

8 PROGRAMMES : 2000 QUESTIONS ET 50 EXERCICES

•ORTHOGRAPHE CE sur 6128
Réf L4401CPC 200F
•ORTHOGRAPHE CM pour 6128
Réf L4402CPC 200F
•ORTHOGRAPHE 6&5è pour 6128
Réf L4403CPC 200F
•ORTHOGRAPHE 4&3è pour 6128
Réf L4407CPC 200F
•VOCABULAIRE CM pour 6128
Réf L4404CPC 200F
•CONJUGAISON pour 6128
Réf L4406CPC 200F
•LES 4 OPERATIONS pour 6128
Réf L4405CPC 200F
•MATHEMATIQUES CM pour 6128
Réf L4400CPC 200F

La nouvelle sélection pour la rentrée

GESTION DOMESTIQUE

Logiciel à la fois performant et simple d'utilisation, il est destiné à la tenue des comptes personnels ou semi-professionnels.

REF : DISK LOG001
Amstrad CPC 464/664/6128
PRIX 200F

GESTION DE FICHES

Création et gestion de fichiers divers, sélection sur tout l'ensemble de rubriques, formats d'éditions paramétrable...

REF : DISK LOG004
Amstrad CPC 464/664/6128
PRIX 200 F

BOURSE

Logiciel d'aide à la gestion d'un portefeuille boursier.

REF : DISK LOG002
Amstrad CPC 464/664/6128
PRIX 250 F

L'INTEGRE 1

Les 5 applications utiles pour la maison réunis en un seul programme.

REF : DISK LOG 003
Amstrad CPC 464/664/6128
PRIX 29O F

OFFRE LIMITEE jusqu'au 1er novembre

La rédaction a sélectionné pour vous.

Imprimante CITIZEN 120 D +

+ de 600 000 vendues en Europe
dont 140 000 en France
Prix Am'Star :1350 Francs
réf: CIT01 (+ port 60 F)



Disquettes 3" Amsoft



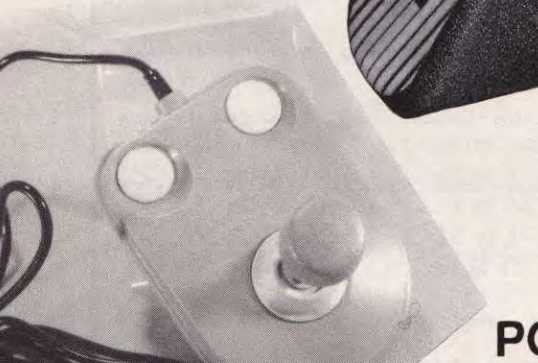
Groupez vos achats
Prix Am'star
par 10 = 240 F
Par 100 = 2200 F
(+ port et emballage)
Ne prenez pas de risques avec vos disquettes ! Utilisez de la qualité.
réf : AMS01

Am'Star a sélectionné pour vous ces Joysticks.

Le SPEEDKING standard.

Prix Am'Star 104 F + port
réf : JOY 01





POWER PLAY Multi couleur

Prix **AM'STAR** **110 F** + port
Réf : PP01

Les QUICK SHOT

Nos préférés

Prix Am'Star 122 F+ port
réf : QS129



SUPER PROMO

QUICK SHOT
~~259 F~~
PRIX **AM'STAR**
199 F
+ port
Réf : QS128



Une GARANTIE Am'Star.

1 Tirage au sort chaque mois 50 % de votre commande remboursée.
(Tirage ne concernant que les clients particuliers.)

Voir bon de commande page 54

AM'STAR INFORMATIQUE

ANCIENS NUMEROS



AMSTAR & CPC 26 : Bancs d'essais logiciels – Catalogue détourné – Listings en binaire – Trameur – Traitement de l'image – Solution : Crash Garett – Ça ne marche pas – List – Vidéo – Amslettres – Reportage : Cobra Soft.

AMSTAR & CPC 27 : Mettez un peu d'animation – Vidéo – Amslettres – Solution : Conspiration – Le retour des fanzines – Editeur de jaquettes – Bancs d'essais logiciels.

AMSTAR & CPC 28 : Technique des masques – List – Traitement de l'image – Vidéo – Architecture et composition des RSX – Plan : Jack the Nipper 2 – Bancs d'essais logiciels – Listing : Xenon.

AMSTAR & CPC 29 : Vidéo – Xenon – La revanche du retour des fanzines – Plan : Sky Hunter – Dossier : éducatifs – A la découverte du clavier – Fractal Landscape.

AMSTAR & CPC 30 : Vidéo – Téléchargement – Atomic Satellit – CAO 3D – Solution : A320 – A la découverte du clavier – Trucages de codes BASIC – Analysons les fichiers – Bancs d'essais logiciels.

AMSTAR & CPC 31 : Fanzines & cie – Compact – CAO 3D – Atomic Satellit (suite) – Téléchargement – Solution : l'Ile – Etoiles – Réduction de code BASIC – Puissance 4 – Double Mode – Dossier les indispensables de votre logithèque – Bancs d'essais logiciels.

AMSTAR & CPC 32 : Fanzines en folie – Listing : Créations musicales – Etoiles (suite) – Traitement de l'image – Bancs d'essais logiciels – Solution : Secret Défense – Le coin des affaires – Compact (suite) – Routine de tri – Listing : Solitair – Trucs et astuces.

AMSTAR & CPC 33 : Bancs d'essais logiciels – Le coin des affaires – Les fanzines – Horloge – Trucs et astuces – Molécules – CAO sur CPC – Astuces : R-TYPE – Fruity – Tri – Récapitulatif CPC n° 30 à 38 – Récapitulatif AMSTAR n° 19 à 25.

AMSTAR & CPC 34 : Bancs d'essais logiciels – Reportage : Génération 5 – Les fanzines – Couleurs – CAO sur CPC – Listing : Puissance 4 – Listing : Billy II – Compacteur – Caractères – Anti-erreurs – Disquettes système – Trucs et astuces – Récapitulatif Astuces & Plans AMSTAR.

AMSTAR & CPC 35 : Reportage : Loriciel – Listing : Cosmos – Il court, il court le fanzine – Transmod – CAO sur CPC – Bancs d'essais logiciels – Solution : Le Manoir de Mortevielle – Le coin des affaires – Récapitulatif AMSTAR & CPC n° 26 à 34 – Apprenons à programmer – Listing : Formateur – Listing truqué – Dossier : Vous avez dit astuces !

AMSTAR & CPC 36 : Bancs d'esais logiciels – Dossier été : plus de 100 logiciels – Listing truqué – CAO 3D – Apprenons à programmer – Banc d'essai utilitaire – Listing : Sport – Listing : Abréviateur – Listing : Conjugue – Les fanzines.

AMSTAR & CPC 38 : Reportage : Microïds : Previews – Vous avez dit astuces ? – Apprenons à programmer – Stylo optique – Listing : Reductor – CAO 3D – Bancs d'essais logiciels – Reportage : Loriciel – Démos de têtes – Les fanzines – Initiation à l'assembleur – Listing : Vedix – Listing : A fond la caisse – Le coin des affaires.

AMSTAR & CPC 39 : Reportages salons - Listing : Futur Racer - Listing : Vumètre – Apprenons à programmer – CAO 3D – Previews – Bancs d'essais – Fanzines – Vedix (suite) – Initiation à l'assembleur – Trucs et astuces – Le coin des affaires – Shinobi : quelques conseils.

AMSTAR & CPC 40 : Avant-premières – L'arithmétique de l'ordinateur – CAO 3D – Les fanzines – Multicodeur – Initiation à l'assembleur – Anti-erreurs II – Listing : R-D-I – Les déformations d'écrans – Bancs d'essais – Le coin des affaires.

AMSTAR & CPC 41 : Bancs d'essais logiciels – Apprenons à programmer – Listing : Poster – Listing : Format II – Listing : The Last Race – Initiation à l'assembleur – Anti-erreurs II – Le coin des affaires.

AMSTAR & CPC 42 : Bancs d'essais logiciels – Samuraï – CAO sur CPC – Poster (suite) – Les fanzines – Listing : Space Writing – Initiation à l'assembleur – Listing : Compacteur – Le coin des affaires.

AMSTAR & CPC 43 : CAO 3D – Bancs d'essais logiciels – Listing : Poster III – Initiation à l'assembleur – Listing : Coliseum – Listing : Samuraï (suite) – Listing : Maxi Hauteur – Le coin des affaires – Anti-erreurs 2.

AMSTAR & CPC 44 : Listing : JT37 – Initiation à l'assembleur – Listing : Quick 55 – Matériel : multi-lecteurs – Listing : Megasound – CAO sur CPC – Bancs d'essais logiciels – Le coin des affaires.

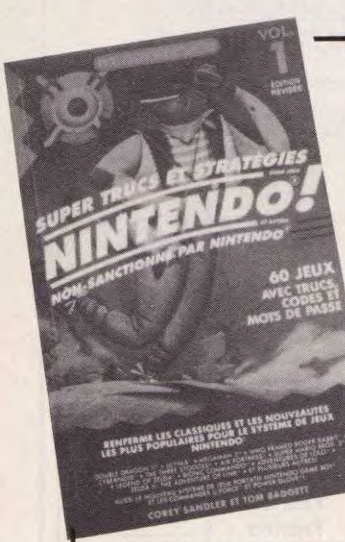
AMSTAR & CPC 45 : Listing : Chicago – Listing : Quick 55 (suite) – Listing : Megasound (suite) – Dataload – CAO sur CPC – Initiation à l'assembleur – Listing : JT 37 (suite) – Bancs d'essais logiciels – Le coin des affaires.

AMSTAR & CPC 46 : Listing : Catedit – Listing : 002 Agent Double – Les fanzines – Initiation à l'assembleur – Listing : Motyf – Le coin des affaires – Micro-Club.

AMSTAR & CPC 47 : Bancs d'essais – Listing : 002 (suite) – Calamités – Listing : Motyf (suite) – Les fanzines – Megasound (suite) – CAO 3D – Le coin des affaires – Micro-Club.

Prix du numéro : 26 F Franco de port

Pour faire votre commande, veuillez remplir le bon de commande page 54



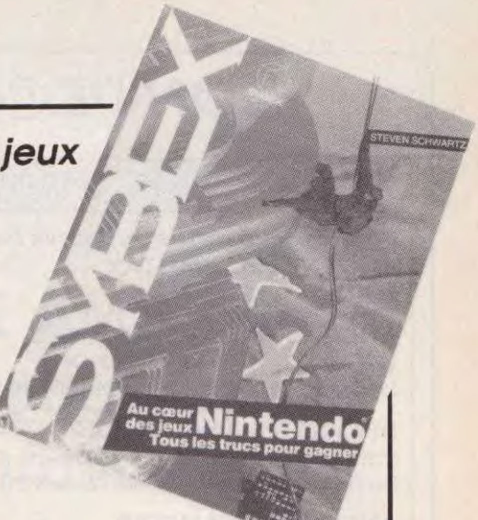
Amateurs de jeux vidéos NINTENDO : Jouez pour gagner et devenez maître du jeu !

Avez-vous percé tous les secrets de super Mario Bros 2ème ? Pouvez-vous déchiffrer le code secret d'Aventure of Link ? Que vous soyez débutant ou expert, ce livre vous révélera les secrets et les stratégies que vous avez toujours voulu connaître !

- Une analyse de 60 jeux populaires avec descriptions, stratégies, trucs, codes et mots de passe.
- Une présentation du système de jeu portatif NINTENDO Game Boy, U-Force et Power Glove et plusieurs autres accessoires pour le système de jeux NINTENDO.
- Pour chaque jeu vous découvrirez qui sont vos amis, vos ennemis et les armes à utiliser ou utilisées contre vous.
- Des super trucs, codes et mots de passe qui vous éviteront des heures de frustration.

Réf : ERAE398 PRIX 115 F

Au cœur des jeux NINTENDO tous les trucs pour gagner



Enfin un livre pour les vrais amateurs de NINTENDO Quarante-cinq jeux passés en revue pour connaître tous les trucs et astuces et devenir le meilleur de son entourage !
Chaque jeu a été noté par un jury de passionnés, en fonction de l'originalité, des effets sonores, du suspens et de la clarté des instructions pour permettre de les choisir en toute connaissance.
Ce n'est pas tout ! pour choisir la manette de jeux la mieux adaptée, Steven SHWARTZ propose un essai comparatif des meilleures d'entre elles.
Les parents ne sont pas relégués aux oubliettes. L'auteur donne des idées économiques et explique comment faire de NINTENDO une expérience enrichissante.

Réf : SYBE0652 PRIX 78 F



AMSTAR INFORMATIQUE



DISQUETTES

1 disquette contient les programmes de deux numéros consécutifs d'AMSTAR & CPC.
N° 20 : AMSTAR & CPC 26 et 27 – N° 21 : AMSTAR & CPC 28 et 29 – N° 22 : AMSTAR & CPC 30 et 31 – N° 23 : AMSTAR & CPC 32 et 33 – N° 24 : AMSTAR & CPC 34 et 35 – N° 25 : AMSTAR & CPC 36 et 37 – N° 26 : AMSTAR & CPC 38 et 39 – N° 27 : AMSTAR & CPC 40 et 41 – N° 28 : AMSTAR & CPC 42 et 43 – N° 29 : AMSTAR & CPC 44 et 45 – N° 30 : AMSTAR & CPC 46 et 47.

Abonné ______ 110 F la disquette
Non abonné ___ 140 F la disquette
Franco de port



Pour faire votre commande, veuillez remplir le bon de commande page 54

BON DE COMMANDE

A expédier à : Editions SORACOM
La Haie de Pan – 35170 BRUZ

DESIGNATION		Prix unitaire	Quantité	Port	Montant
Pour chaque article, entourez le ou les n° choisis.					
ANCIENS Nos AM'STAR N° 48 – 49		**26 F** *(unité)*		**Franco**	
ANCIENS Nos AMSTAR & CPC N° 26 – 27 – 28 – 29 – 30 – 31 – 32 – 33 – 34		**25 F** *(unité)*		**Franco**	
35 – 36 – 38 – 39 – 40 – 41 – 42 – 43 – 44 – 45 – 46 – 47		**26 F** *(unité)*		**Franco**	
DISQUETTES AMSTAR & CPC N° 20 – 21 – 22 – 23 – 24 – 25 – 26 – 27 – 28 – 29 – 30	Abonné	**110 F** *(unité)*		**Franco**	
(une disquette réunit 2 numéros consécutifs d'Amstar & CPC)	Non abonné	**140 F** *(unité)*		**Franco**	
ANCIENS Nos AMSTAR N°5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10 – 11		**15 F** *(unité)*		**Franco**	
12 – 13 – 14 – 15		**18 F** *(unité)*		**Franco**	
16 – 17 – 18 – 19 – 20 – 21		**20 F** *(unité)*		**Franco**	
22 – 23 – 24 – 25		**22 F** *(unité)*		**Franco**	
DISQUETTES AMSTAR N° 1 (du n° 1 au 8 inclus) – N° 2 (du n° 9 au 16 inclus) N° 3 (du n° 17 au 25 inclus)		**110 F** *(unité)*		**Franco**	
DISQUETTES "ARCADES" Téléchargement AMSTRAD CPC		**60 F**		**5 F**	
CABLE pour téléchargement		**89 F**		**5 F**	

LOGICIELS EDUCATIFS – LIVRES – DIVERS

DESIGNATION	REFERENCE	Prix unitaire	Quantité	Port	Montant

Forfait port + 10 F par logiciel et 10 % pour livres

Pour tout envoi par avion : prendre contact avec le service commercial

❑ Facultatif : recommandé + 10 F par commande — **10 F**

MONTANT GLOBAL

AM'STAR 50

Je joins mon règlement : ❑ chèque bancaire ❑ chèque postal ❑ mandat

PAYEZ PAR CARTE BANCAIRE

Date d'expiration *Signature*

(inscrire les numéros de la carte, la date et signer)

Nom : Prénom :

Adresse :

Code Postal : Ville :

ECRIRE EN MAJUSCULES

Date **Signature**

Afin de faciliter le traitement des commandes, nous remercions notre aimable clientèle de ne pas agrafer les chèques, et de ne rien inscrire au dos.

Commande : La commande doit comporter tous les renseignements demandés sur le bon de commande (désignation ou référence si celle-ci existe). Toute absence de précisions est sous la responsabilité de l'acheteur. La vente es conclue dès acceptation du bon de commande par notre société, sur les articles disponibles uniquement.

Les prix : Les prix indiqués sont valables du jour de la parution du catalogue jusqu'au mois suivant ou au jour de parution du nouveau catalogue, sauf erreur dans le libellé de nos tarifs au moment de la fabrication du catalogue, et de variation de prix importante des fournisseurs.

Livraison : La livraison intervient après le règlement. Les délais de livraison étant de 10 à 15 jours environ, SORACOM ne pourra être tenue pour responsable des retards dus aux transporteurs ou aux grèves des services postaux.

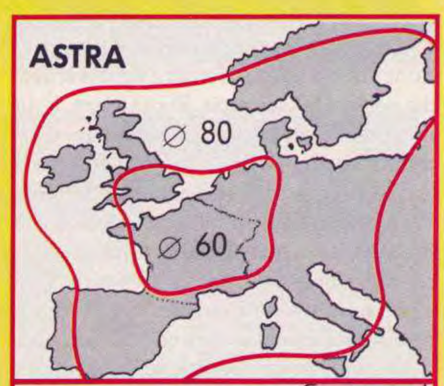
Transport : La marchandise voyage aux risques et périls du destinataire. La livraison se faisant par colis postal ou par transporteur. Les prix indiqués sur le bon de commande sont valables sur toute la France métropolitaine, + 20 F par article pour Outre-Mer par avion et au-dessus de 5 kg nous nous réservons la possibilité d'ajuster le prix de transport enfonction du coût réel de celui-ci. Pour bénéficier de recours possible nous invitons notre aimable clientèle à opter pour l'envoi en recommandé. A réception des paquets, toute détérioration doit être signalée

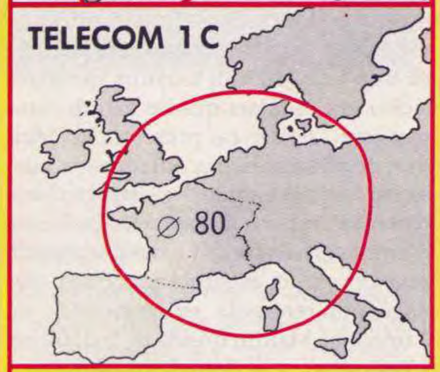
Réclamation : Toute réclamation doit intervenir dans les dix jours suivants la réception des marchandises.

L'EVENEMENT TELE

en direct du pays d'origine avec l'antenne parabolique AMSTRAD

MINI ANTENNE PARABOLIQUE AMSTRAD :
Les 10 meilleures chaînes étrangères de sport, musique, films, infos...
L'Europe chez vous au prix Amstrad











Chaînes reçues en clair (système PAL) au 1.10.90

- TV SPORT - RTL + - EUROSPORT - LIFESTYLE - JAPAN SATELLITE TV -
- CHILDREN'S CHANNEL - SAT 1 - 3 SAT - SKY ONE - SKY NEWS - PRO 7 -
- MTV EUROPE - RTL VERONIQUE - THE SATELLITE SHOP -

Système compatible avec ASTRA 1B qui sera lancé 1er trimestre 91



FICHE TECHNIQUE KIT 60 A & 80 A

Kit réception satellite ASTRA (19 ° EST)
Antenne parabole SD X 60 OFFSET ou SD X 80 OFFSET AMSTRAD
Ø 60. Ensemble mécanique pour fixation murale
Ø 80. Ensemble mécanique pour fixation murale ou sur terrasse ou sur mât.
Convertisseur Marconi 10.95 - 11.75 GHZ - 1.8 Db Maxi.
Polarisation H ou V par câble coaxial.
Raccord fiche F.
Démodulateur SR X 200 stéréo AMSTRAD.
Commande à distance à infrarouge.
16 canaux préréglés pour ASTRA.
Affichage digital pour fréquence, canal et onde sous porteuse.
Son stéréo de haute qualité (WEGENER - PANDA)
Câble RF standard pour raccord à TV couleur.
Sélecteur pour 4 ondes sous-porteuses différentes dans 6 combinaisons différentes.
Sélecteur de polarisation horizontale ou verticale.
Modulateur PAL BG.
Raccord 15 points pour décodeur extérieur.
Raccord SCART.
Raccord RCA audio-stéréo.
Alimentation 220 V - 50 Hz
Câble coaxial de 20 mètres, équipé de fiche F.
Câble SCART (péritélé).
Notice en français.
Option 48 CX, avec démodulateur et télécommande

Ø 60 référence : INT 60 A 3990 F 16 CANAUX
OPTION + 250 F 48 CANAUX
Ø 80 référence : INT 80 A 4490 F 16 CANAUX
OPTION + 250 F 48 CANAUX
TOUS LES PRIX franco de port

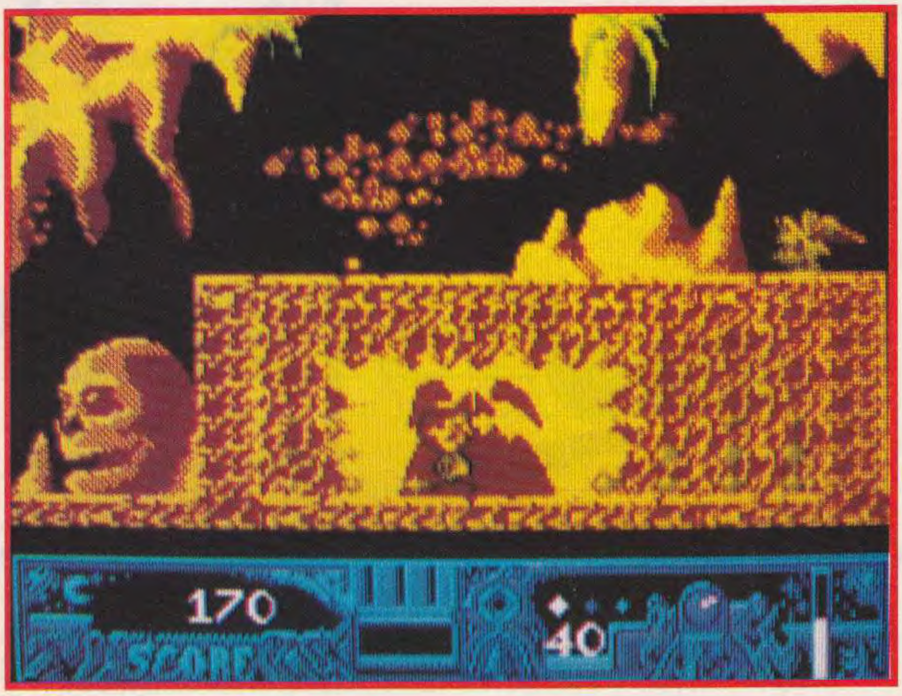
BON DE COMMANDE PAGE 54

Sélectionné par MEGAHERTZ Magazine

TWIN WORLD

Arcade

STAR

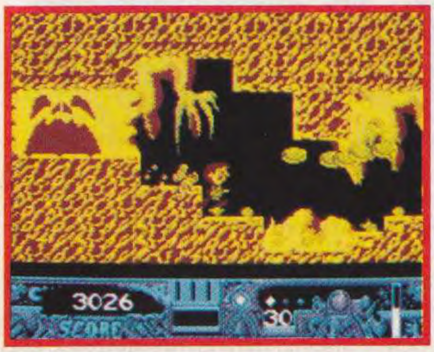




L'histoire fantastique que vous êtes invité à vivre se déroule dans un pays dont vous n'avez sûrement jamais entendu parler : la Gaspérie. Et pourtant, vous incarnez le seul et unique survivant d'un massacre qui, aujourd'hui, est en plus le seul et unique sauveur potentiel du pays. Pour mieux comprendre ce qu'on attend de vous, voici une petite rétrospective des derniers événements. La Gasparie était alors un pays où il faisait bon vivre ; le peuple était sous le sage commandement d'une vieille famille douée de pouvoirs magiques, les Cariken. Seulement, vous n'êtes pas sans savoir que lorsque tout va trop bien, on finit toujours par se relâcher et c'est alors que les ennuis commencent. Dans le cas présent, c'est Maldur, druide maléfique, qui réussit à massacrer toute la famille des Cariken d'une part et à s'emparer de l'amulette puissante d'autre part. Par crainte d'une reprise de pouvoir par un éventuel rescapé du carnage qui rentrerait en possession de l'amulette, Maldur décide de la détruire. L'opération ne se déroule pas aussi bien qu'il ne l'espérait puisque l'amulette se divise en 23 morceaux qui se dispersent aussitôt dans tout le pays.

Dès lors, en tant que fils du dernier Roi des Cariken, il ne vous reste plus qu'à partir à la recherche des 23 morceaux d'amulette qui, une fois assemblés, vous redonnera le pouvoir et permettra au peuple de Gasparie de recommencer à vivre dans la quiétude... Le chemin à parcourir est très long puisqu'en effet, il n'y a pas moins de 23 niveaux à parcourir. Dans chacun d'eux, vous devrez obligatoirement récupérer un morceau d'amulette avant de pouvoir vous diriger vers la porte de sortie repérable par un signe distinctif. Seulement, vous devez bien vous douter que les monstres créés par Maldur sont là pour vous empêcher de progresser ! Aussi faudra-t-il que vous vous montriez particulièrement rusé et vigilant. Tout d'abord, vous devrez sans cesse ramasser de nouvelles







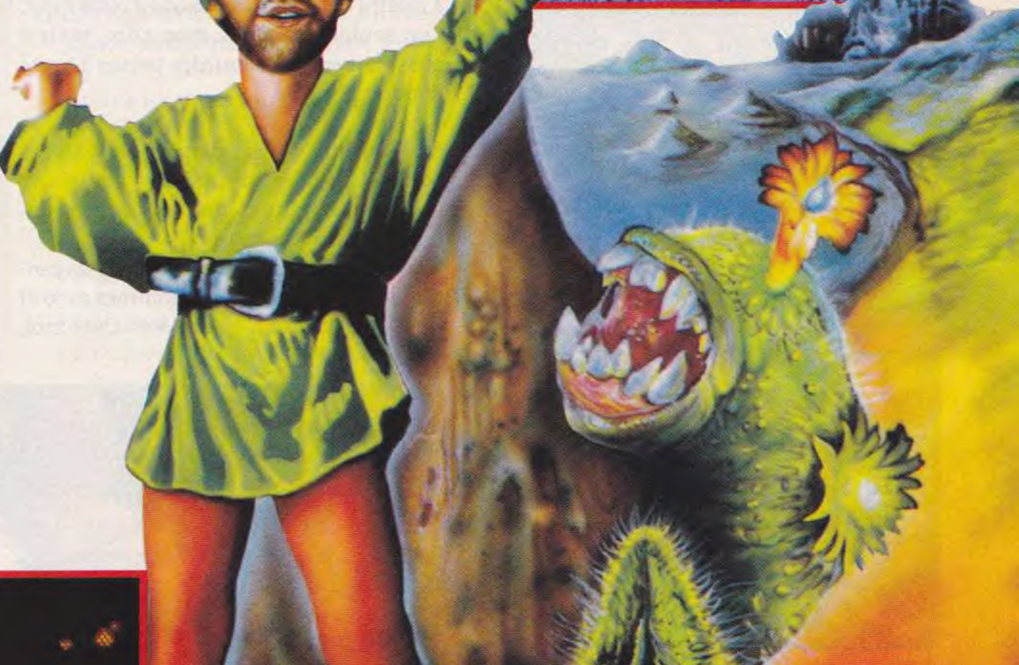
munitions pour les 3 armes dont vous diposez ; ensuite, surveillez de très près votre énergie et sachez boire les potions qui vont bien pour vous donner un coup de pouce. Enfin, ne négligez pas les bonus que vous rencontrerez sur votre chemin et dont la possession sera parfois indispensable comme, par exemple, des ressorts, des parachutes, des vies supplémentaires ou des boucliers... Pour terminer, sachez encore que vous aurez un monstre à affronter et à détruire tous les 4 niveaux et que comme la richesse n'est jamais à négliger, vous pourrez ramasser des trésors rassemblés souvent dans des salles qui seront accessibles si vous possédez les bonnes clés.

Edité par : *UBI SOFT*
Prix indicatif : *Non communiqué*
Egalement disponible sur : *Atari ST, Amiga, PC et Compatibles.*





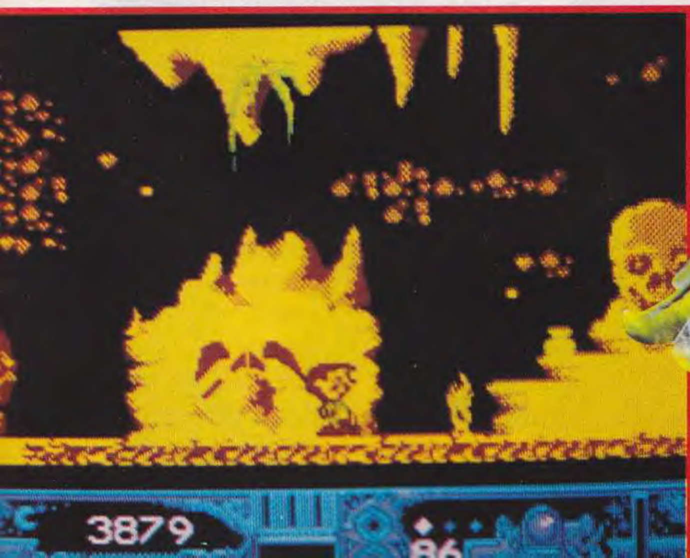




Notre avis :

Twinworld est un logiciel avec lequel il est très agréable de jouer. En effet, non seulement, les graphismes sont de qualité mais, en plus, l'animation est telle que vous avez une excellente jouabilité. Enfin, n'hésitez pas à être curieux en tapant notamment du pied au bon endroit...

NOTE **15/20**

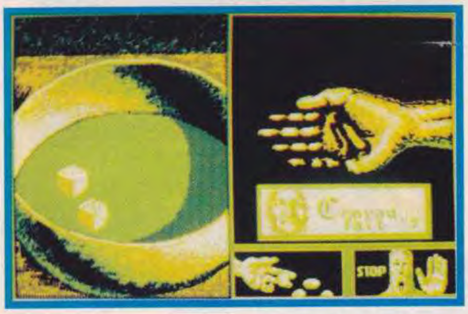


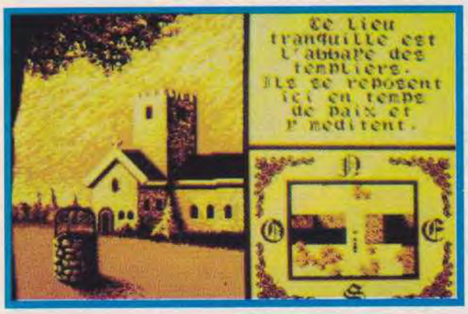


IRON LORD

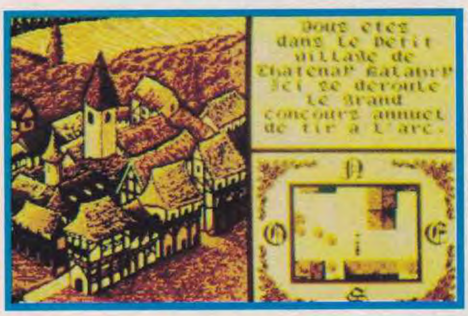
A STAR

Aventure













Alors que le soleil commence lentement son ascension vers le ciel marquant ainsi le début d'une nouvelle journée, j'arrive enfin en vue d'un royaume qui devrait m'être familier puisqu'il s'agit du mien !

Seulement, j'ai dû quitter ce territoire depuis ma plus tendre enfance car mon oncle, cruel et sans pitié, n'avait pas hésité à tuer son propre frère afin de règner sur tout le royaume.

Ayant été sauvé de justesse par un serviteur fidèle, j'ai grandi avec une seule idée en tête : revenir sur la terre de mes ancêtres et venger mon père.

Aujourd'hui, après de nombreuses croisades, le moment est enfin arrivé et c'est le cœur plein de haine que je me prépare à mettre fin aux infamies de Zolfahr qui, non seulement, a tué mon père, mais a aussi fait subir de lourdes pertes à toute la population.

Malheureusement, depuis toutes ces années, Zolfahr a réussi à se constituer des armées inhumaines qui ont la réputation d'être très fortes.

Il va donc falloir que je réunisse des centaines et des centaines d'hommes autour de moi mais, bien que je sois chez moi, cela va être très difficile car je ne suis pas connu et il n'y a aucune raison, a priori, pour que la population me fasse confiance et décide de me suivre.

Ma première visite sera pour le mage sorcier qui sait qui je suis et qui peut un peu m'orienter dans la direction où je dois aller et dans les actions que je dois mener.

Ainsi, il faudra bien sûr que je me révèle à la population comme quelqu'un de très fort mais je devrais également faire preuve de ruse...

C'est en parcourant le pays et en parlant avec les gens que je peux commencer à obtenir quelques renseignements. Mais comme vous n'êtes jamais rien sans l'habileté et sans la force, je dois absolument gagner le concours de tir à l'arc qui est quand même constitué de 3 manches ainsi qu'une partie de bras de fer qui verra se succéder 9 adversaires plus farouches les uns que les autres.

Mais, que de portes ouvertes après avoir remporté ces deux titres !

Le premier me permet d'entrer en possession d'une magnifique coupe que je pourrai donner à l'apothicaire. Celui-ci ne pourra alors plus rien me refuser. J'obtiendrai ainsi mes premiers hommes d'une part et, après une visite aux moines, je





pourrai lui demander de me fabriquer une potion qui guérira les moines d'autre part. Comme tous les évènements s'enchaînent, les moines mettront alors des hommes à ma disposition...

Quant au bras de fer, il me permettra de montrer ma force au chef des Templiers qui acceptera alors de me donner lui aussi des hommes.



Mais ce n'est pas tout, car il faut réunir beaucoup d'hommes pour affronter Zolfahr ; alors, il faudra que je résolve le problème du meunier à qui l'aubergiste véreux refuse de payer son grain ou récupérer le collier de la femme du marchand auprès du mercenaire.



Ce même mercenaire, d'ailleurs, se rangera à mes côtés si je le rencontre en ayant en ma possession un médaillon donné par la servante.

Mais ce n'est pas tout !

En effet, en plus, ma tête est évidemment mise à prix et il faudra à tout moment que je sois prêt à mener un combat contre des hommes à l'épée dévastatrice...

Enfin, comme aucune tractation ne s'effectue sans argent, il y aura aussi le jeu de dés qui, lui, est totalement aléatoire et pourra me ruiner en moins de temps qu'il n'en faut pour le dire.



Edité par *: UBI SOFT*
Prix indicatif *: Non communiqué*
Egalement disponible sur *: Atari ST, Amiga, PC et Compatibles*



Notre avis :

En voyant ce banc d'essai, je suppose que plus d'un parmi vous a largement souri de manière ironique. Il est vrai qu'Iron Lord est entré dans la légende avant de sortir sur les écrans ; mais il est également vrai que sa réalisation est très soignée et qu'en définitive, Iron Lord est un jeu de très bonne qualité tant au niveau des graphismes que de la jouabilité. Il est simplement dommage qu'à force d'annonces de sortie répétées, le scénario ait perdu toute son originalité.

NOTE 15/20



LISTE DES LOGICIELS TESTES DANS

NOM DU LOGICIEL	EDITEUR	N°
1943	Kixx	45
3D GRAND PRIX	Ubi Soft	33
3D POOL	Firebird	35
4X4 OFF ROAD RACING	Epyx	30
944 TURBO CUP	Loriciels	28
A 320	Loriciels	26, 27
A VIEW TO A KILL	Bug Byte	31
ACTION FIGTER	Firebird	39
ACTION FORCE	Mastertronic	38
ACTION SERVICE	Cobra	26, 38
ACTIVATOR	199 Selection	28
ADES	Esat Software	26
AFTER BURNER	Activision	30, 31
AFTER THE WAR	Dinamic	42
AIRBONE RANGER	Microprose	29
AIRWOLF	Encore	32
ALIENS	Alternative Soft	43
ALPHAKHOR	Loriciel	40, 41
ALTERED BEAST	Activision	40
ALTERNATIVE WORLD GAMES	Gremlin	27
AMERICAN TURBO KING	Mastertronic	44
ANGLAIS 43	Micro C	38
ANGLAIS CONFIRME 4e/3e	Cedic Nathan	30
ANGLAIS DEBUTANT	Cedic Nathan	30
ANGLAIS PRIMAIRE	Micro C	41
ANGLAIS TOP NIVEAU	Coktel Vision	31
APB	Tengen	38
ARCADE FLIGHT SIMULATOR	Code Masters	38
ARCADE HITS	Loriciel	42
ARKANOID	The Hit Squad	45
ARKANOID-REVENGE OF DOH	Micro Club	46
ARTURA	Gremlin	28
ASPAR GRAND PRIX	Dynamic	38
ATV SIMULATOR	Code Master	26
A.M.C.	Dinamic	45
BALADE A COLOGNE	Coktel Vision	31
BARBARIAN II	Palace Software	33
BASKET MASTER	Alternative Soft	43
BATMAN	Ocean	30, 39
BATMAN	The Hit Squad	40
BEACH HEAD	Americana	26
BEACH VOLLEY	Ocean	43
BEVERLY HILLS COP	Tynesoft	42
BIAT	Microfutur	27
BIG FLASHER	Duchet	30
BIONIC COMMANDO	Kixx	46
BLACK TIGER	US Gold	45
BLADE WARRIOR	Code Masters	38
BLASTEROIDS	Image Works	33
BLOODWYCH	Image Works	47
BMX NINJA	Alternative Sof	32
BOB MORANE OCEANS 1	Infogrames	31
BOBO	Infogrames	26
BOMBER	Activision	47
BOMBJACK	Encore	31
BOULDER	BEP	27, 31
BUFFALO BILL'S RODEO GAME	Tynesoft	39
BUGGY BOY	Encore	46
BUMPY	Loriciels	33
BUTCHER HILL	Gremlin	37
BY FAIR MEANS OR FOUL	Alligata	29
CABAL	Ocean	40
CALCUL RAPIDE	Micro C	37
CAPITAINE FRACASSE	Dinamic	45
CAPTAIN «S»	Winner	41
CARRIER COMMAND	Rainbird	38
CASTLE MASTER	Domark	45
CHAMPIONSHIP SPRINT	Alternative Soft	47
CHASE HQ	Ocean	41
CHICAGO 30'S	US Gold	28, 34
CHICAGO 90	Microids	30, 33
CHOMEDU	Videomatique	32
CHUCK YEAGER'S AFT	Electronic Arts	32
CIRCUS GAMES	Tynesoft	31
COBRA FORCE	Players	40
COMBAT SCHOOL	The Hit Squad	44
CONTACT	Esat Software	28
CORRUPTION	Rainbird	30, 31
CORSAIRES	Opera Soft	40
COUNT DUCKULA	Alternative Soft	42
CRACKDOWN	US Gold	44, 46
CRAZY CARS II	Titus	32
CRAZY CARS	The Hit Squad	40
CRAZY SHOT	Loriciel	43
CRUCIAL TEST	Coktel Vision	29
CRYSTAL CASTLE	Kixx	47
CYBERBALL	Domark	46
CYBERNOID II	Hewson	27, 31
DALEY THOMPSON'S OLYMPIC	Ocean	26
DAN DARE	Ricochet	28
DAN DARE III	Virgin	46
DARK CENTURY	Titus	41
DARK FUSION	Gremlin	33
DARK SIDE	Incentive Softw	31
DECLIC LECTURE	Carraz Editions	43
DEFENDER OF THE CROWN	Ubi Soft	40, 42
DEFI A L'INTELLIGENCE	Hatier	37
DEMONS REVENGE	Firebird	27
DESTINATION MATHS	Generation 5	32
DIE ALIEN SLIME (CA)	Mastertronic	41
DISCOBOLE	Micrologic	27
DOMINATOR	System 3	37
DOUBLE DETENTE	Ocean	36
DOUBLE DRAGON	Melbourne House	39
DOUBLE DRAGON II	Virgin Games	45
DR DOOM'S REVENGE	Empire Software	44
DRAGON NINJA	Imagine	30, 31
DRAGON SPIRIT	Domark	39, 40
DYNAMIC DUO	Firebird	31
DYNAMITE	Ocean	31
DYNAMITE DUX	Activision	39
DYNASTY WARS	US Gold	46, 47
EAGLE'S RIDER	Microids	42, 43
ECHELON	Access Software	30
EL CID	Mastertronic	35
ELIMINATOR	Hewson	36
ELVEN WARRIOR	Players	44
ENDURO RACER	Hit Squad	37
ESCAPE FROM THE PLANET...	Domark	47
ESPAGNOL PRIMAIRE	Micro C	44
EXAMS	Micro C	33
EXPLODING WALL	Byte Back	44
E-MOTION	US Gold	44
FAIRBANK	Knight-Clark	33
FANTASY WORLD DIZZY	Code Masters	44
FAST FOOD	Code Masters	38
FERNANDEZ MUST DIE	Image Works	28
FIENDISH FREDDY'S BIG TOP	Mindscape	43
FIGHTING SOCCER	Activision	41
FIRE	New Deal	44, 47
FIRE & FORGET	Titus	26, 31
FONCTIONS NUMERIQUES	Pilat Informat	32
FOOTBALL MANAGER 2	Addictive	30
FORGOTTEN WORLDS	Capkom	35
FORMULA GRAND PRIX	Alternative Sof	33
FRANCAIS	Cedic Nathan	29
FRANCAIS REUSSITE 3eme	Cedic Nathan	30
FRANK BRUNO'S BIG BOX	Elite	27
FREDDY HARDEST	Alternative Sof	41
FREEDOM	Coktel Vision	27
FUN SCHOOL 2	Dabatase Softwa	42
FUSION 2	Loriciels	27
GALACTIC CONQUEROR	Titus	29
GALAXY FORCE	Activision	41
GAME OVER II	Electronic Arts	27, 31
GAME OVER	Summit	37
GAMES CRAZY	Gremlin	38
GARGOYLE CLASSICS	Melbourne House	31
GARY LINEKER 'S HOT SHOT	Gremlin	32
GAUNTLET-GAUNTLET 2	Micro Club	46
GEMINI WING	Virgin Games	38
GEOMETRIE PLANE	Pilat Informat	32
GEO-PRIMAIRE	Micro-C	29
GHOSTBUSTERS II	Activision	40
GHOULS'N'GHOSTS	Capcom	40
GI HERO	Firebird	29
GLADIATOR	Bug Byte	32
GLIDER RIDER	Bug Byte	33
GOLD,SILVER,BRONZE	Epyx	26
GRAMMAIRE 65	Micro C	34
GRAMMAIRE LANGUE FRANCAIS	Cedic Nathan	34
GREAT COURTS	Ubi Soft	40, 42
GREEN BERET-GRYZOR	Micro Club	47
GREGORY LOSES HIS CLOCK	Mastertronic	42
GUERILLA WAR	Ocean	27, 28
GUN BOAT	Alternative Sof	34
GUNSHIP	Microprose	31
HADES	Ubi Soft	28
HAMMERFIST	Vivid Image	46
HAMSTERS EN FOLIE	Generation 5	37, 38
HARD DRIVIN'	Domark	41
HARRICANA	Loriciel	43, 45
HEAVY METAL	Access Software	43
HELPBASE & HELPBASIC	Transform	31
HERCULES AND THE DAMNED	Gremlin	26
HEROES AND THE LANCE	US Gold	29
HIGH EPIDEMY	FIL	26
HIGHWAY PATROL	Microids	30, 32
HOLOCAUSTE	M.B.C.	32
HOT ROD	Activision	45
HOT SHOT	Addictive	26
HUMAN KILLING MACHINE	US Gold	32
HUMANOID	BEP	29
HUNDRA	Mastertronic	35
H.A.T.E.	Gremlin	34
IKARI WARRIORS	Encore	46
IK+-YIE AR KUNG-FU	Micro Club	47
IMPOSSAMOLE	Gremlin	45
IMPRIM'IMAGE	Esat Software	28
INDIANA JONES	Lucasfilm	37
INGRID'S BACK !	Level 9	30
INTERNATIONAL 3D TENNIS	Palace Software	47
INTERNATIONAL SOCCER	Audiogenic Soft	34
IRON LORD	Ubi Soft	40
IRON TRACKERS	Microids	34
ISS	Electric Dreams	31
ITALY 90	US Gold	47
JACK NICKLAUS	Accolade	42
JAWS	M.B.C.	32
JINKS	GOI	32
JOE BLADE II	Players	43
J'APPRENDS A ECRIRE	Cedic Nathan	31
J'APPRENDS A LIRE	Cedic Nathan	29
J'APPRENDS LES NOMBRES	Cedic Nathan	30
KARATE AGE	Gremlin	27
KICK OFF	Anco	42
KLAX	Domark	47
KNIGHT FORCE	Titus	37, 41
LA DERNIERE MISSION	MBC	28
LA GAMME «SAVOIR»	I.D.I.	45
LA LEGENDE DE SRAM	Infogrames	46
LANCELOT	Mandarin	28
LASER SQUAD	Blade Software	41
LAST DUEL	Capcom	33
LE MAITRE ABSOLU	Ubi Soft	33
LE MANOIR DE MORTEVIELLE	Lankhor	30, 31
LE MONDE DE L'ARCADE	US Gold	33
LEADER BOARD PAR 3	US Gold	26
LES 4 SAISONS DE L'ECRIT	Generation 5	37
LES AVENTURIERS	Infogrames	31
LES AVENTURIERS DES ANNEES	Aphaia	42
LES INCORRUPTIBLES	Ocean	40
LES MILLE ET UN VOYAGES	Carraz Editions	31
LES TOPS D'OR	Ubi Soft	44
LES TRESORS DE L'ARCADE	Guillemot Inter	46
LITTLE PUFF	Cartoon Time	46
LIVERPOOL	Grandslam	41
LIVINGSTONE II	Opera Soft	44
LODE RUNNER	Broderbund	38, 40
L.E.D. STORM	Capcom	32
L'ALLIANCE	Cosmic Software	39
L'EMPIRE CONTRE-ATTAQUE	Domark	26
L'ILE	Ubi Soft	28
MAD MIX	US Gold	28
MAFFIA	Cosmic Software	37, 46
MANCHESTER UNITED	Krisalis Softwa	47
MARAUDER	Ubi Soft	40, 43
MARSPORT	Rebound Hewson	26
MATA-HARI	Loriciels	26
MATCH-POINT	Hit Squad	39
MATHEMATIQUES 6e/5e	Nathan	30
MATHEX	V.T.A.	30
MATHEX BENJAMIN	V.T.A.	32

AMSTAR & CPC N° 26 A N° 47

NOM DU LOGICIEL	EDITEUR	N°
MATHS	*Cedic Nathan*	29
MATHS SUCCES 6e	*Cedic Nathan*	32
MATH-UTIL	*Esat Software*	29
MAXI-BOURSE	*Cobra*	26
MAZEMANIA	*Hewson*	44
MEGA PACK 2	*Loriciel*	43
MEGAPLAY 2	*Mastertronic*	44
MEMORY	*Esat Software*	29
METAPLEX	*Addictive*	26
MEURTRE A VENISE	*Cobra*	26, 40
MIAMI VICE	*The Hit Squad*	47
MICRO BREVET	*Nathan*	37
MIG 29	*Code Masters*	37
MIG BUSTERS	*Players*	47
MIKE AND MOKO	*MBC*	29
MINDTRAP	*Mastertronic*	39
MOBILE MAN	*Loriciel*	47
MON ORDINATEUR A DESSINS	*Carraz Editions*	43
MONTE CARLO CASINO	*Code Masters*	40
MONTE CHRISTO	*Cedic Nathan*	29
MOONWALKER	*US Gold*	40
MOT	*Opera Soft*	40
MOTO X SIMULATOR	*Code masters*	38
MOTOR MASSACRE	*Gremlin*	30
MOVING TARGET	*Players*	39
MR HELI	*Firebird*	38
MULTICOURS	*Coktel Vision*	37
MYTH	*System 3*	42
NAVY MOVES	*Dinamic*	34
NEMESIS EXPRESS	*Duchet*	31
NETHERWORLD	*Hewson*	29
NIGEL MANSELL'	*React Software*	41
NIGHT HUNTER	*Ubi Soft*	40, 44
NIGHT RAIDER	*Kixx*	47
NINJA COMMANDO	*Zeppeling comma*	39
NINJA SPIRIT	*Activision*	45
NINJA WARRIORS	*Virgin Games*	42
OBLITERATOR	*Melbourne House*	34
OFF SHORE WARRIOR	*Titus*	27
OMEYAD	*Ubi Soft*	33
ON THE RUN	*Silverbird*	26
OPERATION HORMUZ	*Again Again*	32
OPERATION THUNDERBOLT	*Ocean*	40, 41
OPERATION WOLF	*Ocean*	29, 31
ORTHOGUS	*V.T.A.*	34
OUT RUN-ROAD BLASTERS	*Micro Club*	46
PAC LAND	*Grandslam*	26
PACMANIA	*Grandslam*	28
PASSING SHOT	*Image Works*	38
PETER BARDSLEY'S INTERNA	*Grandslam*	26
PETER PAN	*Coktel Vision*	29
PHYSIQUE-CHIMIE 6eme	*VTA*	29
PICTIONNARY	*Domark*	40, 41
PINBALL MAGIC	*Loriciel*	44
PING PONG	*The Hit Squad*	42
PIPE MANIA	*Titus*	46
POP UP	*Infogrames*	47
POSTMAN PAT	*Alternative Sof*	43
POSTMAN PAT 2	*Alternative Sof*	47
POWER DRIFT	*Activision*	40
PREPARATION A LA 2NDE	*Hatier*	31
PROHIBITION	*Players*	46
PSYCHO HOPPER	*Mastertronic*	45
PUFFY'S SAGA	*Ubi Soft*	40, 42
PUNCH & JUDY	*Alternative Sof*	43
PURPLE SATURN DAY	*Ere Informatique*	33
P-47	*Firebird*	43
RAINBORD ISLAND	*Ocean*	44
RALLY CROSS	*Anco*	42
RAMBO III	*Ocean*	27, 30
RASTAN	*Imagine*	27
RECONNAIS-MOI	*Carraz Editions*	43

NOM DU LOGICIEL	EDITEUR	N°
RENEGADE III	*Imagine*	34
RETROUVE L'HISTOIRE	*Carraz Editions*	43
RETURN OF THE JEDI	*Domark*	28
REUSSIR CONJUGAISON	*Logiciel 44*	34
REUSSIR MATHEMATIQUES CM	*Logiciel 44*	34
REUSSIR VOCABULAIRE CM	*Logiciel 44*	33
REX	*Martech*	30
RICK DANGEROUS	*Firebird*	36
ROAD BLASTERS	*US Gold*	26
ROAD RUNNER	*Kixx*	40
ROBOCOP	*Ocean*	30, 31
ROCK'N ROLL	*Rainbow Arts*	41
RODY & MASTICO	*Lankhor*	46
ROY OF THE ROVERS	*Gremlin*	29
RUN THE GAUNTLET	*Ocean*	33
R-TYPE	*Electric Dreams*	29
SAI COMBAT	*Silverbird*	33
SAILING	*Mastertronic*	42
SALAMANDER	*Imagine*	27
SAMURAI WARRIOR	*Firebird*	26
SATAN	*Dinamic*	47
SAVAGE	*Firebird*	28, 31
SCIENCES PRIMAIRE	*Micro C*	41
SCOOP	*Generation 5*	47
SCRAMBLE SPIRITS	*Grandslam*	44
SDI	*Activision*	31
SECRET AGENT	*Ocean*	47
SECRET DEFENSE	*Loriciels*	29
SHADOW WARRIORS	*Ocean*	46
SHANGAI WARRIORS	*Players*	35
SHINOBI	*Virgin Loisirs*	38
SHUFFLEPUCK CAFE	*Broderbund*	41
SILKWORM	*Virgin Games*	35
SIMULATION HITS	*Loriciel*	38
SKATE OR DIE	*Electronic Arts*	38
SKATEBALL	*Ubi Soft*	33
SWEEK	*Loriciels*	34
SKYWAR	*Ackerlight*	43, 44
SKYX	*Legend Software*	29, 31
SOCCER SPECTULATOR	*Beau-Jolly*	38
SONIC BOOM	*Activision*	45
SPACE HARRIER II	*Grandslam*	45
SPHAIRA	*Ubi Soft*	33, 42
SPHERICAL	*Rainbow Arts*	41
SPITTING IMAGE	*Domark*	30
SPOOKED	*Players Premier*	42
SQUASH	*Mastertronic*	43
STAR TRAP	*Loriciels*	33
STAR WAR TRILOGY	*Domark*	39
STORMLORD	*Hewson*	35
STREET FIGHTER	*Kixx*	41
STREET GANG	*Players*	34
STREET SPORTS BASKETBALL	*Epyx*	26
STRIKE FORCE HARRIER	*Alternative Sof*	39
STRIP POKER II	*Byte Back*	45
STUNT BIKE SIMULATOR	*Silverbird*	31
SUBWAY VIGILANTE	*Premier*	37
SUMMER GAMES	*Kixx*	40
SUPER HANG ON	*The Hit Squad*	45
SUPER HANG-ON-ENDURO RACE	*Micro Club*	47
SUPER SCRAMBLE SIMULATOR	*Gremlin*	35
SUPER WONDER BOY	*Activision*	42
SUPERMAN	*Tynesoft*	32
SUPERSPORTS	*Gremlin*	27
SUPERTRUX	*Elite*	34
SWITCHBLADE	*Gremlin*	46
SWORD PLAYER	*Players*	27
TANKATTACK	*CDS*	37
TARGHAN	*Silmarils*	43, 47
TARZAN	*React Software*	45
TASKFORCE	*Players*	38
TECHNO-COP	*Gremlin*	29

NOM DU LOGICIEL	EDITEUR	N°
TEENAGE QUEEN	*Ere Internation*	43
TENNIS CUP	*Loriciel*	43, 45
TERRES ET CONQUERANTS	*Ubi Soft*	42
TEST DRIVE II	*Accolade*	40
TETRIS	*Mastertronic*	27
THANATOS	*Encore*	46
THE ARCHON COLLECTION	*Electronic Arts*	30
THE DEEP	*US Gold*	33
THE DUEL : TEST DRIVE II	*Accolade*	41
THE EIDOLON	*Mastertronic*	27
THE GAMES	*Epyx*	27
THE GAMES SUMMER EDITIONS	*Epyx*	34
THE JUNGLE BOOK	*Coktel Vision*	30
THE MUNSTERS	*Again Again*	33
THE NEWZEALAND STORY	*Ocean*	38
THE PARANOIA COMPLEX	*Magic Bytes*	28, 33
THE REAL GHOSTBUSTERS	*Activision*	34
THE REAL STUNT EXPERTS	*Winner*	42
THE RUNNING MAN	*Grandslam*	37
THE SOCCER SQUAD	*Gremlin*	38
THE STORY SO FAR VOL.2	*Elite*	38
THE STOTY SO FAR VOL 4	*Elite*	38
THE STRIDER	*Capcom*	39
THE TRAIN	*Electronic Arts*	27
THE UNTOUCHABLES	*Ocean*	41
THRILL TIME : PLATANIUM	*Elite*	41
THUNDER BLADE	*US Gold*	29
THUNDERBIRDS	*Grandslam*	38
THUNDERCATS	*Encore*	41
TIGER ROAD	*Go !*	29
TIME SCANNER	*Activision*	36
TIMES OF LORE	*Origin*	35
TINTIN SUR LA LUNE	*Infogrames*	40
TITAN	*Titus*	28, 31
TOOBIN	*Domark*	40
TOP LEVEL	*M.B.C.*	32
TOTAL ECLIPSE	*Incentive Softw*	29, 31
TOTAL ECLIPSE 2	*Incentive Softw*	34
TRANSMUTER	*Code Master*	28
TRIVIAL PURSUIT II	*Ubi Soft*	29
TRIVIAL PURSUIT REVOLUTION	*Domark*	38
TROLL	*Kixx*	44
TURBO OUTRUN	*US Gold*	40
TURRICAN	*Rainbow Arts*	47
TUSKER	*System 3*	47
TWIN TURBO V8	*Code Masters*	37
TWINWORLD	*Ubi Soft*	44
TYPHOON	*Imagine*	29
VENDETTA	*System 3*	47
VICTORY ROAD	*Imagine*	30
VIE ET MORT DES DINOSAURES	*Carraz*	26
VIGILANTE	*US Gold*	36
VINDICATOR	*Imagine*	26
VINDICATORS	*Tengen*	33
VIVRE ET LAISSER MOURIR	*Domark*	28
WANDERED 3D	*Elite*	32
WAR IN MIDDLE EARTH	*Melbourne House*	30
WAR MACHINE	*Players*	39
WEC LE MANS	*Imagine*	31
WEREWOLVES OF LONDON	*Mastertronic*	34
WEST PHASER	*Loriciel*	39
WILD STREETS	*Titus*	43
WINDSURF WILLY	*Silmarils*	37, 39
WINGS OF FURY	*Broderbund*	40, 41
WIZARD WARZ	*Go !*	27
WIZARD'S LAIR	*Blue Ribbon*	27
WORLD CUP SOCCER	*Virgin Games*	47
XENOPHOBE	*Microstyle*	39
XYBOTS	*Tengen*	36
X-OUT	*Rainbow Arts*	46
ZENITH 2	*Esat*	29

Si vous désirez une liste récapitulative complète des bancs d'essais parus dans AMSTAR, reportez-vous aux numéros suivants :
AMSTAR 10 (N° 1 à N° 9) – AMSTAR 21 (N° 10 à N° 18) – AMSTAR & CPC 33 (N° 19 à N° 25)

LE COIN DES AFFAIRES

*Nous vous présentons chaque mois quelques logiciels qui ont tous un point commun ; leur prix...
En effet, ce sont des programmes sur cassettes, qui valent "25 balles" en Angleterre, et vous pourrez vous les procurer pour la modique somme de 31 francs, port compris, en vous adressant chez DUCHET COMPUTERS dont voici les coordonnées :
51 St George Road - CHEPSTOW NP6 5LA
ANGLETERRE – Tél. (44) 291.625.780*

NEMESIS



Arcade

Nemesis fait partie des classiques en ce qui concerne la catégorie des shoot'em up. En effet, suivant le scénario classique, le peuple de Nemesis n'a plus qu'un seul espoir : vous. Ils sont attaqués par les «Bacterions» et vous n'avez qu'un seul objectif à viser : atteindre Zaerous, leur super forteresse et la détruire.
Pour cela, vous êtes aux commandes d'un vaisseau et vous devez progresser de niveau en niveau tout en détruisant le maximum d'ennemis qui vous attaquent par hordes. Si vous parvenez à détruire complètement certaines d'entre elles, vous pouvez ramasser des capsules qui vous permettront d'augmenter votre armement. Enfin, pour être autorisé à passer au niveau suivant, il faudra à chaque fois détruire un monstre de fin de niveau.

Edité par *: THE HIT SQUAD*

Notre avis : 13/20

Si les graphismes ne sont pas extraordinaires, Nemesis possède un type d'action qui satisfera les inconditionnels du shoot'em up.

RUFF AND REDDY



Arcade

Ruff et Reddy sont deux copains inséparables qui ont accepté de tester un prototype de fusée ; malheureusement, le voyage se passe mal et ils se retrouvent sur une planète habitée par des aliens bleus. Ceux-ci les capturent et ils obligent Ruff à aller remplir une mission sur une autre planète pour que les deux amis puissent espérer être libérés.
En fait, sur la planète où Ruff est envoyé, il lui faut délivrer des aliens bleus qui ont été faits prisonniers là-bas. Seulement, les ennemis de toutes sortes sont nombreux et vous n'avez droit qu'à trois erreurs avant de devoir tout recommencer...

Edité par *: HITEC SOFTWARE*

Notre avis : 14/20

Doté de graphismes très colorés et fournis, Ruff and Reddy est un logiciel doté d'un niveau de difficulté relativement important ; quant à l'animation, elle se révèle de bonne qualité.

MACADAM BUMPER



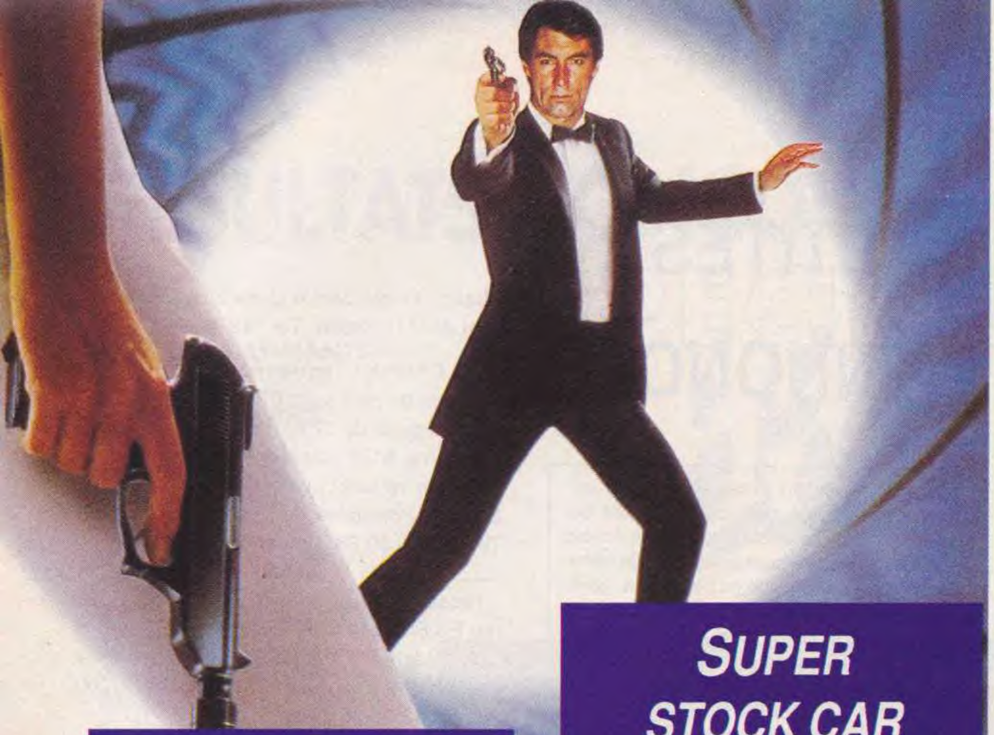
Arcade

Le nombre de flippers que la micro-informatique a vu naître sur ses écrans est aujourd'hui important et bien que Macadam Bumper fasse partie des tous premiers de la liste, vous pourrez constater qu'on y revient malgré tout toujours avec plaisir.
Une grande moitié droite de l'écran est occupée par le flipper tandis que le reste présente le score, le montant de la mise et le nombre de joueurs. En effet, il est possible d'avoir jusqu'à 4 joueurs d'inscrits. Il faut noter que Macadam Bumper est réaliste puisqu'il propose toutes les fonctions d'un flipper et il peut même tilter. Enfin, ce logiciel possède également un aspect qu'il ne faut pas négliger : il existe un éditeur vous permettant de créer votre propre flipper et de multiplier ainsi les possibilités de jeu.

Edité par *: PLAYERS*

Notre avis : 15/20

Bien que figurant parmi les titres les plus anciens sur CPC, Macadam Bumper a bien vieilli et il peut vous procurer quelques heures de détente.





LIVE AND LET DIE



Arcade

Live and Let Die vous donne une nouvelle fois la possibilité de vous glisser dans la peau d'un héros puisqu'il s'agit tout simplement de James Bond 007...
Votre adversaire est connu dans le milieu sous le pseudo de «Mr Big» ; son principal objectif est d'arroser les Etats-Unis d'héroïne afin de créer la discorde la plus parfaite et de devenir le maître du monde. Vous allez donc vous rendre en différents points du globe en commençant par vous exercer sur des cibles. Ensuite, il y aura la forêt vierge en Amérique du Sud, les fjords Norvégiens et le désert du Moyen-Orient. Il vous faut alors éviter les mines, les bombardements de sous-marins et d'hélicoptères tout en repérant les emplacements de pistolets...

Edité par : ENCORE

Notre avis : 15/20

Live and Let Die est un budget que nous pouvons vous recommander ; en effet, il est agréable à jouer et l'animation est rapide.

SUPER STOCK CAR



Simulation

Quand vous connaîtrez le type de véhicules qui vous est proposé pour participer à cette course, vous pourrez avouer que vous êtes gâté. En effet, vous pouvez vous installer au volant d'une Lamborghini Countach, d'une Ferrari Testarossa, d'une Lotus Esprit ou d'une Porsche 959...
Le jeu est composé de 6 pistes différentes et le but est, bien sûr, de parvenir à se qualifier pour chacune d'entre elles. Pour cela, vous avez 5 tours à effectuer dans le temps qui vous est imparti et si vous terminez avant la fin du compte à rebours, vous obtenez un bonus supplémentaire. Sur votre écran, vous avez une représentation du circuit dans sa totalité ce qui sera très utile pour prévoir vos coups de volant. Enfin, il ne faut jamais oublier que vous n'êtes pas seul alors, gare aux chocs et aux pertes de temps...

Edité par : MASTERTRONIC

Notre avis : 15/20

Ce logiciel est haut en couleurs et il faut noter que les voitures ont des tailles respectables à l'écran avec une bonne animation.

PRO TENNIS SIMULATOR



Simulation

Le coin des affaires ne faillit pas non plus à la règle : il possède son ou même ses «tennis» dans la catégorie des simulations sportives. Celui-ci vous offre une vue en 3D avec un minimum de décors.
Dès le début, vous avez le choix entre l'entraînement vous permettant de vous sentir bien en jambes et de maîtriser parfaitement la balle. Les règles du tennis sont bien entendu respectées : vous devez servir dans la surface qui vous est impartie et, en cas de faute, vous pouvez faire un second service. Quant aux différents coups qui vous sont accessibles, un peu de pratique vous permettra aussi bien de faire des renvois de balle en fond de cours que des lobs, des smashs ou des effets de balle... Enfin, plusieurs surfaces de courts sont disponibles.

Edité par : CODE MASTERS

Notre avis : 14/20

Pro Tennis Simulator est un jeu qui réunit toutes les bonnes conditions pour faire partie de votre logithèque «budget» : les graphismes sont corrects, l'animation est rapide et la difficulté de jeu est d'un bon niveau.

AMSTAR INFORMATIQUE

La Haie de Pan – 35170 BRUZ
Tél : 99.52.98.11 – Télécopie : 99.52.78.57
Serveurs : 3615 ARCADES et 3615 MIIZ
Terminal NMPP E83
Gérant, directeur de publication
Sylvio FAUREZ

REDACTION

Directeur de la rédaction
Denis BONOMO
Rédactrice en chef
Catherine BAILLY
Rédacteur spécialisé
Olivier SAOLETTI

FABRICATION

Directeur de fabrication
Edmond COUDERT
Maquettiste
Jean-Luc AULNETTE

ABONNEMENTS

Abonnements – Secrétariat
Catherine FAUREZ – Tél. : 99.52.98.11

PUBLICITE

IZARD Création
15, rue St-Melaine
35000 RENNES – Tél. : 99.38.95.33

Directeur de la publicité
pour " Le cahier des consoles "
Denis BONOMO
Tél : 99.52.79.30

GESTION RESEAU : NMPP

SORACOM E. COUDERT
Tél. 99.52.75.00 – Terminal E83

AMSTAR est édité par les Editions SORACOM, éditrice de PCompatibles Magazine, MEGAHERTZ Magazine et CPC Plus. RCS Rennes B 319 816 302.

Commission paritaire en cours

SORACOM éditions

PETITES ANNONCES

La place réservée aux petites annonces est limitée. En conséquence, celles-ci passent dans leur ordre d'arrivée. Par contre, les petites annonces farfelues sont systématiquement rejetées... De même, comme il est peu probable qu'il existe des "généreux donateurs" de matériels ou de logiciels, les petites annonces faisant appel à ces philantropes ne seront insérées que si la place le permet.
Seront refusées toutes les annonces visant à vendre ou échanger des listes ou copies de logiciels non garantis "d'origine", ainsi que toute annonce incitant au piratage.
En conséquence, réfléchissez bien avant d'envoyer vos textes. Les petites annonces doivent impérativement nous parvenir sur la grille (découpée ou photocopiée), le texte étant rédigé à raison d'un caractère par case.
Enfin, toute annonce non accompagnée de timbres ne sera pas insérée.

_____ Vds 464 coul + DD1 + joyst + nbrx discs neufs + livres. Prix : 2800 F. Vds lecteur D7 FD1 : 1100 F. Gentil Stephane, 29 A rue du gd faubourg 28OOO Chartres.Tel : 37 36 59 14 ap 18h.

_____ Vds CPC 6128 coul + tuner + reveil + bureau + le Hacker + 35 discs + revues ; 5000 F à débattre. Vente séparée possible. Tel : 34 64 06 79.

_____ Vds 6128 couleur, 415 jeux originaux + 20 discs pleins + Adv.ocp art studio + revues. Prix : 35OO F à débattre. Thierry au 39 85 47 32.

_____ Cherche contacts serieux sur 6128 pour échanges. Boutellaa Olivier, 15 rue Daniel Paul Cavalier 54700 Bienod les P-A-M.

_____ Cherche contacts serieux sur 6128 . Poss news. Andro Thomas, CR 21, 34200 Sète. Reponse assurée. Soyez nombreux et nombreuses.

_____ Vds pour 6128 (Robocop, Renegade 3, Strider, Shadow Warriors, Stormlord, Doubie Action, 100 F l'un) ou echange contre Iron -Lord, Defender Crown. Tel : 40 07 04 17 après 6h.

_____ Urgent ! Vds CPC 6128 couleur + joystick + manuel + 130 jeux + boite posso + revues. Le tout : 3000 F. Appeler Maxence au 34 62 54 93 (20h).

_____ Vds CPC 6128 coul + 33 jeux + 1 disk vierge + Utils + joy + revues + manuels + progs : 3800 F. Tel : 94 97 43 56 et demander Stephane (à 18h30).

_____ Vds jeux Amstrad et Nintendo pas chers : entre 10 F et 40 F jeu Amstrad ou échange le tout contre Gameboy. Vds aussi robot dans la région. Tel : 43 60 51 47.

_____ Cherche correspondant(e) pour échange de jeux pour CPC 464. Tel : 73 68 10 59 à partir de 17 h. Demander Fabrice.

_____ Vds 6128 couleur + jeux + une douzaine de revues : valeur 4400 F, vendu : 2800 F. Possibilité de vendre séparément. Tel : 43 03 30 83. Demander Simon.

_____ Urgent ! Cherche livre autoformation à l'assembleur (disk). Tel: 55 77 51 86 , 29 rue Ed Rostand 87100 Limoges.

_____ Vds CPC 464 couleur + 2 joysticks + environ 100 jeux. Le tout pour environ 2200 F. Tel : 42 08 90 77 après 20 h.

_____ Vds pour ts moniteurs amstrad tuner printel (tv coul. IG progs, pal secam, etc.). Tel : 47 51 84 02. Demander Emmanuel (septembre).700 Frs (tbe).

_____ Vds CPC 464 + lecteur DD1 + revues + nbx jeux + Joxstick + manuels : valeur réelle + de 5000 F, vendu 4OOO F. Tel : 97 38 12 11.

_____ Vds amstrad CPC 464 coul + joystick jamais servi ; 1800 F. Tel : 34 14 78 73. Demander Didier.

_____ Ech. sympa et rapide de news. Pas sérieux et deb s'abstenir. Env liste à : Fraioli Nicolas, 5 imp Bayet 69100 Villeurbanne.

_____ Vds 6128 coul + joystick + jeux + manuel + revues. 3200 F. Tel : 20 55 37 57 après 17 h.

_____ Vds CPC 6128 monochrome + 50 discs + revues : 2000 F. Imprimante DMP 2160 : 1200 F. Fabrice à Paris : 47 99 54 88 après 18 h.

_____ Echange + de 60 jeux sur 6128, env liste jeux + adresse. Reboah Olivier 13 H, rue Pierre Mendès France 77100 Nanteuil-les-Meaux.

_____ 6128 echange news et demos. Milon Renaud, 3 rue Auguste Mamet 92600 Asnières.

_____ Club «Star Soft» vous attend sur CPC 6128 et 464. Ecrire à «Star Soft» BP 1 6788 Halanzy, Belgique.

_____ Vds CPC 6128 coul, + tuner TV + lect K7 + log + boite + reveil + housse + bouquins + joys + materiel. Vente séparée ou 5500 F. Tel : 34 72 63 47.

_____ Vds souris AMX 400 F ; Tasword 6128 200 F. Reussir en orth 100 F ; J'apprends à observer 100 F ; Ach Oxford paoeduc. Tel : 20 42 80 68.

_____ Suis auteur traitement de texte sur CPC (justif, cent, gras, etc). Lokhate Eric, 31 rue G de Ste Agathe-N 06300 Nice. Tel : 93 54 49 25.

_____ CH. corres sur DK. poss news et anc ; ch demos et notice zen/dams ou personne pouvant m'aider. Tel : 38 96 61 83 toute la journée.

Photocomposition SORACOM – Photogravure SCANN-OUEST
Impression SNIL – Distribution NMPP – Dépôt légal à parution – ISSN 0997/3885

RESULTATS CONCOURS SPECIAL été

LISTE DES GAGNANTS :

Gagnent 3 logiciels + 3 posters :

1 - Jean-Michel MARTINET - 13010 MARSEILLE
2 - Liliane PASCALE - 13012 MARSEILLE
3 - Laurent LORSSERY - 25200 MONTBELIARD
4 - Xavier GRECO - 91450 ETIOLLES
5 - Pascal VASSAL - 77100 MEAUX BEAUVAL
6 - Frank LOMBARD - 31650 ST ORENS DE GAMEVILLE
7 - Olivier BOUTELLAA - 54700 BLENOD LES P-A-M
8 - Nicole ZAT - 73300 ST JEAN DE MAURIENNE
9 - Arnauld SIEUROS - 60150 THOUROTTE
10 - Cyril FABIEN - 94400 VITRY SUR SEINE

QUESTIONS	REPONSES
❶ Combien y a-t-il de logiciels dans notre dossier spécial vacances ?	97
❷ Donnez le mois et l'année de la sortie du n° 1 d'AMSTAR.	Septembre 1986
❸ AMSTAR & CPC est édité par les Editions SORACOM qui fêtent cette année un anniversaire important. En effet, les Editions SORACOM existent depuis :	10 ans

Gagnent 3 logiciels + 2 posters :

11 - Frédéric VANSUYPEENE - 77100 MEAUX
12 - Cyrille BLANC - 87100 LIMOGES
13 - Dominique DUPONT - 59570 BAVAY
14 - Romain CRITON - 89690 CHERAY
15 - Jean-Claude RECHT - 57000 METZ
16 - Donatien GODIN - 89100 SENS
17 - Jean-Pierre BURRIG - B7378 HAININ
18 - Axel DACHE - 27400 LOUVIERS
19 - Claire JAU - 78000 VERSAILLES
20 - Frédéric GOUJON - 76190 VALLIQUERVILLE

ABONNEZ-VOUS !

11 numéros 215 F





27 F d'économie

+

5% de remise sur les produits du catalogue SORACOM

OUI, *je désire m'abonner à AMSTAR pour un an au prix de 215 F (11 numéros)*

ATTENTION ! SEUL CE BULLETIN D'ABONNEMENT EST VALABLE

Nom : ____________ *Prénom :* ____________

Adresse : ____________

Code postal : ____________ *Ville :* ____________

Date : ____________ *Signature obligatoire*

NOUVEAU ! PAYEZ AVEC VOTRE CARTE BANCAIRE

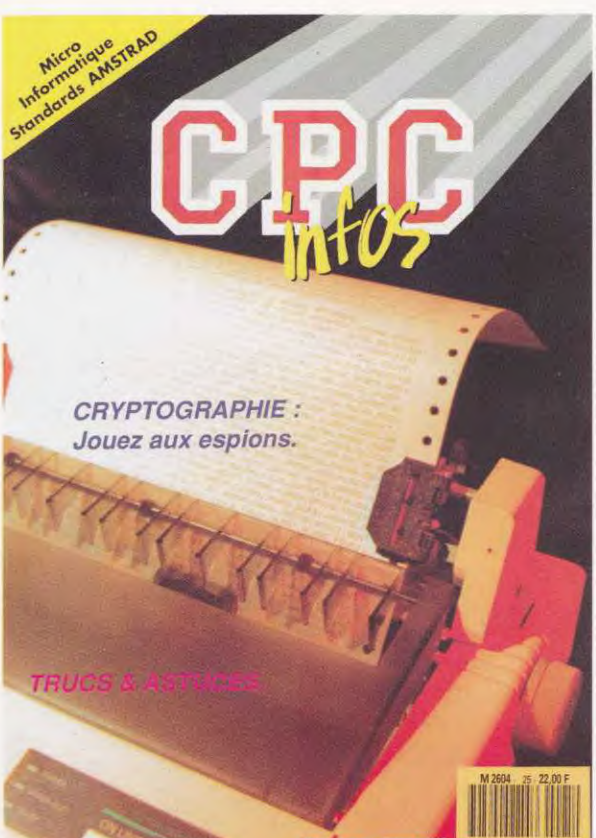
- *Les abonnements ne sont pas rétroactifs*
- *Envoi par avion + 120 F*

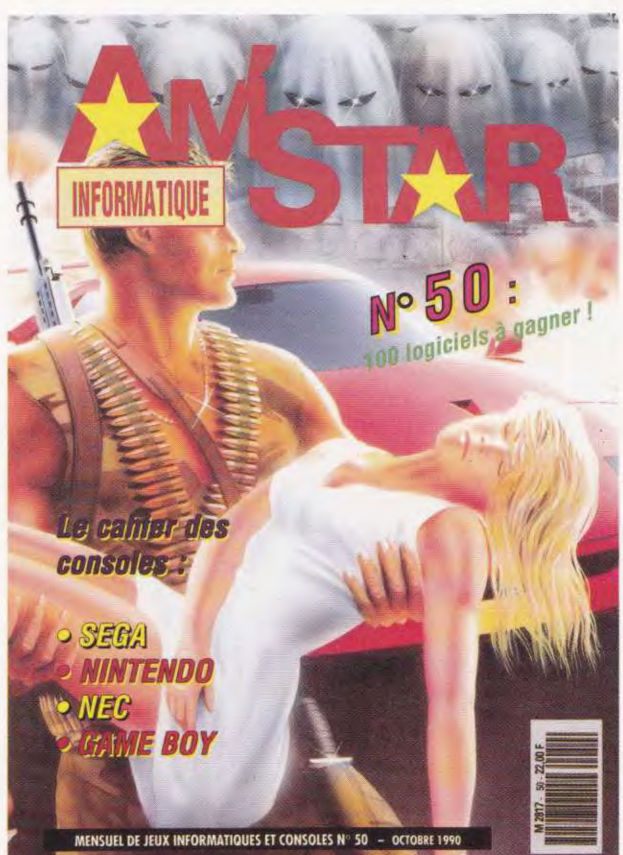
❑ *je désire payer avec une carte bancaire* — *Date d'expiration*

Envoyez votre bulletin accompagné du règlement à : Editions SORACOM – Service abonnement – BP 88 – 35170 BRUZ


MEGAHERTZ
MAGAZINE
• DOSSIERS : LES TOS METRE
• ICOM USA
• EMETTEUR ATV 1255
• NOTRE CONCOURS
N° 92
Octobre .
Mensuel de la
communication
amateur
M 2135 - 92 - 25,00 F


PC
ompatibles
INFORMATIQUE
• Mettez un tigre
dans votre
GW - Basic
• Découvrir SQL
• Domaine public :
Le passé, le présent et l'avenir
M 3219 - 43 - 25,00 F


Micro
Informatique
Standards AMSTRAD
CPC
infos
CRYPTOGRAPHIE :
Jouez aux espions.
TRUCS & ASTUCES
M 2604 - 25 - 22,00 F


AMSTAR
INFORMATIQUE
N° 50 :
100 logiciels à gagner !
Le cahier des
consoles :
• SEGA
• NINTENDO
• NEC
• GAME BOY
M 2817 - 50 - 22,00 F
MENSUEL DE JEUX INFORMATIQUES ET CONSOLES N° 50 - OCTOBRE 1990


LES MAITRES DU DEFI
ARCADE PRESENTENT...
LES CHEVALIERS
UNE IMPRESSIONANTE COLLECTION DE QUATRE
CAPCOM™
CLASSIQUES
GHOULS 'N' GHOSTS™
DYNASTY WARS™
STRIDER™
BLACK TIGER™
Comprend L.E.D. STORM™ GRATUIT 8 BITS SEULEMENT
UNE FORMIDABLE COMPILATION DES SUPER-HITS DE ....
CAPCOM
U.S. GOLD
LES CHEVALIERS
STRIDER
DYNASTY WARS
GHOULS 'N GHOSTS
BLACK TIGER
CBM 64/128 cassette et disque, Amstrad cassette et disque, Spectrum cassette et disque,
Atari ST et CBM Amiga (LED Storm™ exclu).
U.S. GOLD®
© 1990 CAPCOM CO. LTD. Tous droits réservés. Cette compilation a été fabriquée sous licence de CAPCOM CO. LTD., Japon. Dynasty Wars™, Strider™, Ghouls 'n' Ghosts™, Black Tiger™, L.E.D. Storm™ et CAPCOM™ sont des marques déposées de CAPCOM CO. LTD. Fabriqué et distribué sous licence de CAPCOM par U.S. GOLD LTD, Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 625 3366.
CAPCOM™
U.S. Gold France, 06560 Valbonne. Tel: (1) 43 35 06 75. Description des jeux sur 3615 Micromania.